浩劫与重生
艾泽拉斯大灾变

爱丽斯——疯狂回归
独家专访American McGee与麻辣马团队

09月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第343期

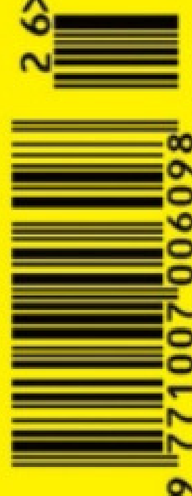
大众软件®

电脑应用与……一选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

赠送
爱丽斯
疯狂归来
精美海报
桌面游戏请看114页


ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

大地的裂变：《魔兽世界》重生

咖啡，茶，还是伏特加？——俄罗斯游戏业杂谈


本期攻城略地
奇点



责编手记

“也许是我懒惰的潜意识控制了我的身体，第一天上班我就突然觉得浑身不舒服，并开始剧烈咳嗽。他们说我这种病原体最好赶紧滚蛋，我就又滚回了家里……”

2010年8月17日

我不知道是否还有活人看到这些，但除去写下这些我还能做些什么呢。你肯定知道这个世界已经完了，这一切到底如何开始的？似乎没人能制止，对不对？全完了，这是世界末日吗？我会获救吗？

哈哈哈哈，我的裤子现在还是湿的，我完全不会觉得不好意思了，这说明我还活着，没想到尿裤子现在成为了最幸福的事。我刚刚杀死了我的同事，杀死了！不不，他已经不是我的同事，他是个怪物，对对，连人都算不上，他的头其实现在就在我脚下，我踢了他一下，我又踢了他一下，他还在看着我，哈哈哈哈，他还在看着我。原来杀人是这个感觉，跟我之前无数次的想象完全不一样……

——大漠小虾

2010年8月20日

没想到我这个从不写日记的人会开始记日记。今天我在超市找食物时发现的这个笔记本，我不知道那个握着这个本的尸体是不是写下第一篇的主人，如果是的话，请安息。如果不是……也无所谓了。

不过，你为什么会倒在女厕所门口呢？现在是凌晨2点，我刚刚杀死了我的猫，她叫迪克，我养了她10年，没想到会有一天亲手杀死他，但我能怎么做呢？她的毛已经变成了野猪一样的鬃刺。热死了，所有空调都停了，不对，应该说根本就没有电，到处都没有电，也许明天我的手机停电后我就再也不知道时间了，早知要节省着使用手机上的手电功能，这个时候看漫画看来真不是一个明智的选择。不过没关系，时间还有什么意义？

——地穴领主

2010年8月29日

这个手机……不对啊，这个年头竟然还有人使用带手电功能的手机，而且还是黑白屏，真不知道怎么想的，是白痴吧？一定是。

看来我是第三个继续写日记的人。看来躲在桌游店里是个好主意，起码还有人一起《三国杀》。本来没人有心思在这时还玩什么游戏，我也是，不过看来大家逐渐已经接受这个现实，彻底放弃了希望。尤其在完全不敢出屋时，时间显得格外漫长，横竖都是死，不如在死前欢乐一下，也许大家都是抱着这样的想法吧，所以当我提议杀一盘时竟然得到所有人的支持。那天我们一共有12个人，还为了如何分配角色争吵了半天。现在只剩下我一个了，还好可以自己跟自己玩。

——蓝星

好了我脑补结束，下面正式开始伟大的责编手记。真正的情况其实是——

我又病了……从ChinaJoy回来后我愉悦地在家休息了两天，感觉差不多补回在魔都因为出汗失去的水分后，便开始继续工作。也许是我懒惰的潜意识控制了我的身体，第一天上班我就突然觉得浑身不舒服，并开始剧烈咳嗽。他们说我这种病原体最好赶紧滚蛋，我就又滚回了家里……

不愧是病原体！短短的一个上午，我便将充满爱意的病毒洒向了大家。于是大漠小虾因为长期PS同事照片形成的扭曲心理变异成了长身Photoshoper，蓝星因为对《三国杀》的酷爱（他会在任何时候任何地点任何状况下突然说到《三国杀》）变异成Three Kingdoms Killer（以下简称TKK，为什么有种很帅气的感觉，我不想这样的……），地穴领主则因为长期不与异性接触、长期不想与异性接触、长期不敢与异性接触、长期不能与异性接触、长期……变异成了Loser完全体。

好了我脑补结束，下面正式开始伟大的责编手记。真正的情况其实是——

地穴领主：坑爹呢这是！

蓝星：这不还是坑爹啊！

大漠小虾：想吓死爹啊！

总编思考了5分钟后，还是表示不能接受。

小明斯基

psychoo@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 赵绮也
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年09月08日
定 价 人民币10.00元

CONTENTS
本期目录



P34 在线争锋重点推荐
大灾变：《魔兽世界》重生

我会对一个正要退出《魔兽世界》的朋友说，你一定要看看《大灾变》，练一个角色到85，练一两个小号看看那些熟悉区域的变化。如果要退出，也要体验过后再走。



P145 评游析道重点推荐
美剧精神放光芒

大牌美剧因为“扯到不能再扯”，以至实在扯不下去；美剧化游戏则挣扎在“烂尾无下限”的边缘，但放眼望去，美剧的精神已经光彩夺目……



P151 评游析道重点推荐
奇幻之门由此开

无论当时的你是抱着什么心态玩这款游戏——期待、好奇还是猜疑，最终事实证明它并没有让你失望。它严谨周密的系统让你跃跃欲试……

@金山多益

@搜狐畅游

@麒麟游戏

@游戏学院

@桌面游戏

评游析道

攻城略地

软硬评析

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

别以为轻而易举就大跃进到了主机版，其实你看到的只是主机版的“FIFA 1911”——PC版“FIFA”系列路还长着呢!

——一切源于媒体对不同版本之间的FIFA游戏到底有什么区别的好奇。EA Sports一贯对此闪烁其辞，要弄清这个问题真是比登天还难。于是，波兰游戏网站Gamezilla.pl开门见山就揶揄道：“谢天谢地，（在图像引擎保持一致后）不同版本的《FIFA 11》间唯一的区别就是制作人有所不同，比起把主机版带上巅峰并且声名显赫的David Rutter，PC版的负责人Ian Jarvis就是个无名小卒，无名到咱们怎么百度也百不到他是何方神圣。”





在游戏业我还有很多未竟的事业，所以我很可能会在这个行业中一直奋斗至死。

——最近在接受的一次采访中，“忍者龙剑传”和“死或生”系列的缔造者板桓伴信如此表示，这次采访的问题包括“你是否有兴趣成为政坛候选人”，板桓伴信对此的回答是“当然，在日本我确实收到过要我成为政坛候选人的邀请，而且日本确实需要一个强有力的领导人。”（喂，你到底有多自恋啊！）当然，为了给玩家们留下更加正面的印象，他同时还着重表达了对日本游戏行业以及整个游戏业关切与爱。

3D让我感到乏味，而我认为体感已经过时了。

——“《块魂》之父”高桥庆太是一位从设计游戏思路到个人兴趣都相当另类的制作人，在被问到对于本届E3及今后游戏界发展前景的看法时，他表达了一些相当消极的观点：主要是“无趣”，三方厂商热炒的体感和3D技术在他看来都是些陈旧过时的技术，对一位重视创新的设计师来说，整个业界如此重视这些概念意味着正在退步。难以适应次时代主机大战所带来的浮躁气息的他同时也表达了对过去的怀念之情：“如果还能回到PS2时代，那可真是件好事。”



PC游戏业不会死去，它只会与过去有所不同。

——id Software的创意总监Tim Willits如是说。在QuakeCon期间的一次访谈中，Tim Willits和工作室总裁Todd Hollenshead谈论了对于主机平台逐渐成为主流、电脑平台在游戏业的地位日渐衰微的现状的看法，他们认为电脑平台主要问题在于盗版的横行导致销量不佳，但是随着传统游戏对网络化的重视及“云”技术在游戏上的应用，盗版问题可以逐渐得到解决，而电脑始终可以实现很多主机所无法实现的功能，一旦这些功能与游戏妥善地进行融合，就可以充分体现出这一平台的天然优势。



他们只拿到了一个文件夹，里面的内容只有5个游戏名和发售日期，这就是全部内容。

——微软荷比卢（即荷兰、比利时、卢森堡）地区经理Paul Naber曾是索尼Play-Station部门的员工，知己知彼，堪称是“索黑”阵营的一员无双上将，近日他将微软在荷兰地区销售Kinect的策略和态度和索尼在荷兰地区销售PS Move的态度和策略进行了对比，并就此严厉批评了索尼的市场策略和产品理念——他表示索尼做出了PS Move这么不给力的产品，同时在销售上也很不上心，在微软就Kinect的销售和地方零售商积极沟通的同时，索尼只是一言不发地扔给零售商们一个写着游戏名称和发售日期的文件夹。

我会送他一台GB、一台MD、一台SS，卡带和光盘若干……没有遗憾了。

——如果能穿越时空回到过去遇到童年时的自己，你会做些什么？这个讨论下面出现了一大片类似“二话不说痛打一顿”这种令人不禁流下悔恨的泪水的回复，但还是有玩家给出了这样充满治愈气息的回答——有多少人在童年做过同时拥有这几台游戏机的梦想啊，虽然现在已经没有童年了，但就算只是顺着这个念头脑补一下也觉得很豪快啊……







腐蚀术以前的图标是什么样来着？我，我已经忘了……

——《魔兽世界》国服终于开了WLK，与上一次充满了各种箱子盒子袋子的版本相比，这次又有很多东西变了模样，除了骷髅、血液和残肢之外纷纷变色变样之外，术士的腐蚀术技能图标再次发生了变化。嗯，这种时候已经没有人会表示“我不能接受”了吧？毕竟大家都已经习惯了……于是有玩家会做出这样的回应也不是什么奇怪的事了。





要有何等诡异的思路才能做出这种设定！

——Gameloft宣布在NDS下载贩售平台DSiWare上推出动作游戏《暗黑之魂》（Soul of Darkness），这款风格酷似《恶魔城》系列的动作游戏曾在手机平台上颇受欢迎，但受手机平台机能和操作方式的限制，操作手感方面的表现并不出色……好吧，重点不是这些，而是该游戏为NDSi“量身定制”了一个匪夷所思的功能：利用NDSi上的摄像头装置拍摄玩家的头像，并将这张一寸免冠照片嫁接到游戏男女主角的2D头像里，至于这么做的效果会有多惊悚，请读者自行想象……官方公布的那张充满猎奇色彩的演示图我就不放到杂志上了。我非常佩服Gameloft的勇气，当然更佩服能坦然面对这个猎奇功能的玩家的勇气……

我有种不详的预感……

——《英雄无敌VI》在gamescom上公布了预告片和一组截图，这次育碧把开发工作外包给了位于匈牙利布达佩斯的Black Hole Entertainment。从目前公布的截图来看，大地图探索、城镇建设和战斗系统相对于前作来说并没有发生什么颠覆性的变化，而最大的改变莫过于资源系统——水银、硫磺、宝石等系列玩家熟悉的资源似乎不复存在了，剩下的只有木材、矿石、水晶和金币4种，对于系列传统的这种冒险性的改造如果没有控制好精度和力度，很容易会对新作造成毁灭性的打击，而几乎可以算是名不见经传的Black Hole Entertainment能否凭借这部作品成为业界的一匹黑马还有待观察。很多玩家都对此表示“有种不详的预感”，看来在该游戏正式公布什么令人惊喜的信息之前，他们还无法摆脱悲观和不安。





嘿！这个真给力啊！但是……

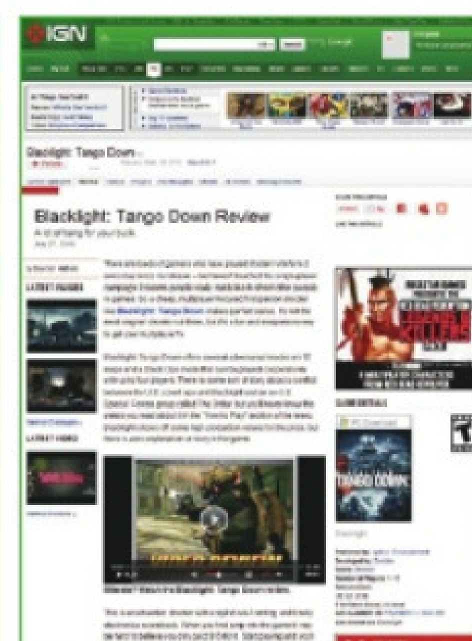
——微软一口气公布了3款Games for Windows 新作，分别是《帝国时代在线》《微软模拟飞行》和《神鬼寓言III》，这3部重量级作品登陆PC平台的消息着实令人振奋，但是时隔多年，看到《帝国时代》以这样的形式再度登台还是会令人唏嘘——比起这个，我相信更多《帝国时代》系列的死忠玩家还是更希望听到《帝国时代Ⅳ》，哪怕是复刻版《帝国时代Ⅱ》的消息。



PC Gamer



IGN.com



IGN.com



1UP.com



JOYSTIQ.com

PC Gamer
EA+高尔夫=有钱人的玩具
2010.07

本期PC Gamer中的一篇评论给了《泰戈·伍兹高尔夫PGA巡回赛Online》这个试玩版的高尔夫网页游戏很低的分数：这是一款在浏览器上玩的完整高尔夫游戏，通过"在线"将玩家联系在一起。EA有重振网页游戏雄风的想法，从游戏上也可以看到技术上的可行性，但是这个游戏的收费标准十分离谱："每月10美元或者每年60美元，就可以体验全部游戏"乍一看似乎很正常，但要知道，高尔夫这东西不管玩多久都只是在重复挥杆——入洞——挥杆——入洞。这项运动真正有趣的部分在于对距离的估计、手感力度把握以及考虑风向风速以及场地坡度对击球影响等——而这些你都能在游戏的两个免费课程中玩到，那么付费还有什么意义？

如果玩家拥有一年的高尔夫俱乐部会员资格，就可以免费使用俱乐部里的道具。但如果是免费玩家或按月付费的玩家，想要用俱乐部里的装备来武装自己的话，就得掏腰包。免费玩家付钱买装备还情有可原，但那些按月付费的玩家本就比年费玩家多付了钱，现在还要多花钱买装备……虽然我们知道EA此举大概是想让大家都做年费玩家，但是这样圈钱是不是太不厚道了点？

游戏除了高尔夫球之外缺乏卖点，特别是所谓的"自定义人物形象"，根本就只能换换衣服颜色罢了。

《泰戈·伍兹高尔夫PGA巡回赛online》，这是网页游戏技术的胜利，但其收费标准却很难让人对这游戏产生好感。我们给它打50分，在线高尔夫你好，在线高尔夫再见。

IGN.com
蝙蝠侠和小丑原声再现《DC漫画英雄在线》
2010.7.21

Mark Hamill和Kevin Conroy 的粉丝们可以开始期待今年十二月将推出的MMO《DC漫画英雄》了。索尼在线娱乐公司副总裁表示，在《DC漫画英雄》里你不仅可以听到最经典的小丑和蝙蝠侠的配音，还能听到一众电影、电视剧中原班人马的配音。

IGN.com
《紫外线——击杀》值得一玩
2010.7.27

那些自从《现代战争2》发售后就沉迷于网战，没丢下过手柄的玩家们有福了。你可以试试这款新出的，更便宜的，更注重多人对战的第一人称射击游戏《紫外线——击杀》。

这款极具未来感的第一人称射击游戏售价仅为15美元。里面有多达七种对战模式，12张地图，以及四个允许合作的特工任务。游戏画面出乎意料十分精美，电子风的音乐也很棒（相对低廉的售价而言），游戏中的奖励系统也能让人心甘情愿地一直升级。

当然，这个价位的游戏总会难免有些不足，它的剧情有些过于粗糙了。

1UP.com
《植物大战僵尸》修改跳舞僵尸形象
2010.7.27

过一段时间，当你拿起iPhone打开《植物大战僵尸》这款游戏时，可能会觉得有什么不一样了。没错，游戏开发商Popcap已经决定换掉游戏中"跳舞的僵尸"这个形象。因为那个僵尸的样子和"颤栗（Thriller）"——这部迈克尔杰克逊的神作MTV中的扮相如出一辙。

虽然《植物大战僵尸》这款游戏是在迈克尔杰克逊去世之前制作完成并问世的，但是"迈克尔杰克逊遗产委员会"这个奇怪的组织仍然对游戏中的僵尸和迈克尔本人如此相像感到十分恼火。Popcap也表示，各平台上跳舞僵尸的形象都会得到尽快修改。

JOYSTIQ.com
我的世界
2010.7.29

GTA风格的网游《全面通缉》（APB）刚和广大玩家见面，游戏开发方Realtime Worlds 就马不停蹄宣布了他们名为"我的世界"（My World）的新项目正在开发中的消息。这个项目将完全以现实的街道、社区、城市为基础，你也能在上面交朋会友。

据Realtime Worlds 透露，"我的世界"并非网游，事实上，这并非一款面向玩家推出的游戏，而是一个全新的，为社交类游戏开发者们准备的平台，预计明年上半年正式上线。

■原文：IGN.com 翻译 亚勒

要3D还是2D？

当所有人都期待索尼尽快推出PS Move并和Kinect还有Wii大战三百回合时，它却在今年E3上大谈特谈3D游戏，在展会上索尼还自豪的列出了在接下来的一年内即将推出的20款3D游戏，其中包括让人等到崩溃的GT5和似乎值得期待的《杀戮地带3》。而在这次E3上，岩田聪则淡定的展示了3DS……

如今体感已经没什么噱头可炒，于是厂家们开始使劲推3D。但是仔细想想，现在我们真的需要它吗？

如果要列出近百年来娱乐业华而不实的玩意，3D一定能轻松坐上前十名的位置。还在20世纪80年代早期，好莱坞众就想让3D电影重拾人气。他们用妙语连珠的广告诱引我和我的伙伴们来到电影院，戴上傻乎乎的可笑眼镜，开始看《禁地大战》。说实话，这片子其实不错，但是那个便宜眼镜带来的可笑视觉把戏让人对电影本身也感觉兴味索然。一看就很假很人工的鲨鱼以特写加慢镜头的方式靠近你的鼻尖？在眼前漂浮的巨大太空船？说实在的，真没意思。

3D电影花了60年，才慢慢跨入主流门槛。那么游戏呢？3D真的能让游戏变得更好？3D确实让《阿凡达》这部本来平庸的电影有了极棒的视觉效果。但是游戏可不需要那么多剧本之外"角色"的表现力。比如说，《孤岛危机2》中以2D表现的纽约市的残垣断壁真的很棒，但是预告片里的3D画面……我只能说泪流满面了，这里的3D就是个彻头彻尾的悲剧。而且令人感到意外的是，和电影不同，原生态的3D游戏与2D重制的3D游戏在图像质量上并无本质区别。这是否表示理论上，制作人们可以很轻易的将之前的2D经典游戏3D化呢？这样的话，2D和3D就根本没有让人血脉喷张的区别了呀……当然我们并不否认，还是有许多游戏需要3D的。比如说《无限回廊2》，这种视角王道的游戏就需要你能在脑中把屏幕折起来再叠过去反复琢磨。有了3D，距离判断会容易许多。还有，如果你想在GT5里体验超速飙车，又或者想见识《黑客帝国》里的子弹矩阵。喜欢这些的话，3D绝对会比2D来的震撼有力。

一般家用机游戏帧速都保持在30fps左右，这样才能在游戏显示动作时保证动画流畅以及尽量不掉帧。如今虽然有游戏达到了60fps这个人神共愤的帧速，但要在一个游戏里从头到尾都保持这样的帧速是十分困难的。而如果厂家们选择了3D，就等于自动将游戏帧速档从30翻倍拨到了60。传统的GT一直保持了60fps的速度，但是3D的GT赛车就必须要达到120的帧速才能保持GT系列的爽利感。一台好PC可以跑到100fps没问题，但是现有的家用机能支持120fps的，实话说就只有PS3了。但PS3能不能在8个小时的游戏时间内都保持不拖影不丢帧呢，这个是个让人挠头的问题。

还是让我们来谈任天堂吧：在3D这条路上，任天堂走的也十分有其固有风格，而且仔细观察后就会发现，在对待3D的策略上，索尼和任天堂所为和他们之前在体感方面的策略几乎没有区别。索尼想让广大玩家花大价钱购买3D设备，而任天堂的3D概念只需要一台售价不到200美元的3DS就能实现。

3DS的技术既不高端也不新颖，说白了就是你小时候收到的立体生日贺卡的升升升升级版——通过对画面的特殊处理，让你的大脑产生对景深的错觉。这技术在固定位置的电视机上看起来十分简陋，但是掌机却能完美表现这种视差，从而带来不错的视觉效果。这种3D化不需要提升帧速——游戏本身不需要任何改变——被改变的只是你的观感。听起来虽然感觉投机取巧，但是我们不能否认，3DS的显示效果真的可以用绝妙来形容。如果你想玩玩非3D游戏，或是玩3D到头晕了，只要把3D功能关闭就行。

总之，3D这东西很酷，但现在游戏业内的3D技术只能说是肤浅和华而不实，真正能因为3D提升一个档次的游戏太少太少。我真心希望游戏开发者们能更注重游戏本身，而不是这些可爱的视觉小把戏——特别是在这些小把戏只是噱头的情况下。3D电影用了60年才真正流行起来，达到了有3D电影人们就基本不去看2D电影的程度。而在游戏界，当3D不再成为标榜用的技术，它才能真正开始亲民开始普及，当它真正普及的那天，就算有人白送你2D游戏，你也许都不想玩了——这才是3D在游戏界要达到的目标吧。


似乎值得期待的《杀戮地带3》



很傻很天真的3D《禁地大战》


想制作3D电影？你需要一些高科技设备和一些能够摆弄这些设备的技术宅……

■北京 Duran Duran

越健忘，越快乐

请注意，本文包括对《星际争霸II——自由之翼》单机战役的剧透内容，建议尚未体验《星际争霸II——自由之翼》单机战役剧情的玩家在充分体验之前暂时跳过本文——如果你真的打算体验本作剧情方面的乐趣的话，我有个更好的建议，就是千万别玩前作及前作的资料片，如果你不幸玩过那些的话，最好效仿暴雪编剧的做法，把之前的内容尽可能忘光。

对国内数以百万计的暴雪爱好者而言，在过去的两个月里至少发生了两件值得举杯欢庆的事——就算早已不再关心《魔兽世界——巫妖王之怒》在国服的进展，这些玩家还可以为“《星际争霸II》没有在发售日临近时再度宣布跳票”这种不可思议的好消息而多吃一碗饭。是的，没有再度跳票，令玩家翘首期盼了十年的《星际争霸II》终于在2010年7月27日如约而至，在读到这篇文章的时候，你可能已经打通了单机战役、完成了全部挑战、拿到了所有成就、正在战网的天梯上为了从白金组上升到钻石组而努力着，同时还为自己擅长的种族和最爱的单位是否会在下个版本中被削弱而忧心忡忡……如果是这样，我必须祝贺你充分发掘并体验到了这款杰作的乐趣。《星际争霸II》着实是这个年代不可多得的杰作——你还指望哪款即时战略游戏能够达到这种高度？精雕细琢的CG，精心编写的台词，精美的建模和精致的细节……每张地图、每个关卡都有可供玩家津津乐道的设计，每条作弊代码都能让玩家充满热情地自发寻找出处，每个兵种数值的变动都能引发广泛深刻的讨论……对一款即时战略游戏，你还能指望更多吗？看看以令人哭笑不得的烂尾收场的《命令与征服》系列的终结吧，在这个年代坚持做一款即时战略游戏要冒何等的风险，而在所剩无几的能够承担这一风险的厂商中，又有谁的作品还能让愈加挑剔的玩家感到满意？

暴雪几乎是唯一的答案——从品牌形象到系列作品的人气，从对平衡度的把握到对游戏体验的重视，暴雪总是在各方面都做到无懈可击——无论是从销量还是口碑上，很难想象会出现一匹能够撼动暴雪作品地位的黑马：就算暴雪忘了限制菜单界面的帧数并可能导致玩家的显卡烧毁，就算暴雪为了推广吸金潜力无穷的战网而义无反顾地取消了局域网联机模式……无论暴雪怎样，在它涉足的领域内，都不会有任何对手能够趁机将暴雪的地位取而代之——但是，除了信徒之外，有谁能够容忍神的存在？越是被称为不可置疑，就越是显得可疑，走上神坛总是要付出代价的，当数量如此之多的玩家无法对其存在表示无动于衷，暴雪就注定要面对与赞美之声分贝同等大小的批评。

没人能做到尽善尽美，也没人能把游戏做到尽善尽美——当然，也没人逼着游戏公司把游戏做到尽善尽美，暴雪和任何一家游戏公司一样，就像有着自己的企业文化一样理所应当地有着自己的问题，在广告宣传内容和花钱买的枪稿之外，正视一些显而易见的不足算不上什么令人脸红的事——问题是，“暴雪爱好者”这样一个群体往往难以接受瑕疵：原则上，任何难以避免的缺陷都应当被认为是毫无影响、不值一提的。在暴雪游戏的木桶上，不存在比其他木板短出一截的，只有比其他木板长出一截的。如果有什么值得惋惜的，那肯定不会是从这个桶里漏出去的水，而是有些水令人遗憾地没被装在这个桶里……

好吧，让我们停止修辞学课程，来谈谈《星际争霸II》这部出类拔萃、无与伦比的即时战略游戏——哦不，我们的话题不会是联机对战平衡度，要知道，在《魔兽争霸III》上市的头两个月里，有相当多的玩家一直在忙着爆战争古树和女猎手相互Rush呢，在敬业的电子竞技选手们胜率稳定、三个种族频繁交替出现在排行榜首位之前，谈论这些不过是为在天梯上逞一时之快罢了。嗯，我们就来谈谈剧情。

我并不是一个贪得无厌的顾客，从一开始我就没指望暴雪能把《星际争霸II》的故事在第一部作品中讲完——十多年前，是资料片《母巢之战》让《星际争霸》变得完整，也是《母巢之战》真正凸显出剧情的强大张力，一个在原创的科幻背景下的即时战略游戏能讲出多棒的故事？《星际争霸》给出了圆满的答案，从种族的生死存亡到个人的恩怨情仇，无不淋漓尽致地体



“稀有”级道具，《星际争霸II》典藏版，昂贵且供不应求。就算是在美国的游戏店前排上几个小时的长队也未必买到



有多少人还记得让Terran步兵平均寿命得以提高五分钟的医疗兵是在《星际争霸》资料片《母巢之战》中才出现的？和她们一起投入战场的瓦尔基里战机因为地球远征军舰队被全灭而在2代中退出了历史舞台——不知那些德裔御姐飞行员们领到的便当是否是永久性的

现在了剧情之中，十多年后，我仍对那些被卷入宇宙尺度的命运漩涡中的人物念念不忘，并指望《星际争霸II》能讲出一个和前作同样出色的故事——哪怕这次需要整整两部资料片。但三部曲中的第一部就让我彻底放弃了这个希望。

我不打算使用"《星际争霸II》辜负了我的希望"这种自我意识过剩的表达方式，不如用这种说法吧：在时间对记忆的侵蚀作用下，《星际争霸II》的编剧已经遗忘了前作中一些相当重要的内容，或者说，他不再认为一些内容是重要的，是值得继承到续作中的——就像德莱尼人的存在对于《魔兽世界——燃烧的远征》一样，一旦在续作剧情的编写过程中遇到了故事情节展开方面的障碍，暴雪的编剧优先考虑的不会是调整展开方向，而是修改历史——让一些人物变得如同不曾存在过，让一些事情变得如同没有发生过——如果剧情会因此显得缺乏矛盾斗争和吸引力，那就把埋在主线里的阴谋挖出来，让配角成为大反派——只要有大反派出现，其他派系阵营无论之前有过怎样的仇恨和成见，都会无条件结盟一致对外。

暴雪当然不希望玩家注意到"硬伤"这种如同毒瘤般致命的东西存在于《星际争霸II》的剧情之中，他们为此编写了大量出彩的段子和台词——Jim Raynor指挥舰上那些惊人的互动成分足以令最挑剔的玩家也赞不绝口。但这些细枝末节再出彩，也无法驱散熟悉前作剧情、十年间一直对角色们的命运和遭遇念念不忘的玩家们心头的乌云——在整个战役剧情中，总会时不时出现无法自圆其说，不是被前作推翻，就是把前作推翻，要么就是自己推翻自己的内容，比如说：

1.刀锋女皇Kerrigan在前作剧情结束后一直蜗居在Char行星的巢穴中，Zerg停止了疯狂的扩张——如果这不是一个玩笑的话，这还能是什么？前作结局中，几乎到达全盛期的Zerg族群在刀锋女皇的领导下同时战胜了DuGalle将军率领的地球联邦远征军的主力舰队、承载着Protoss与Zerg全部的新仇旧恨的复仇军团、Arcturus Mengsk所能动员的一切军队——并且如同猎手玩弄猎物般将战败逃亡的地球联邦舰队全歼，最后Mengsk败退回了老巢Korhal，幸存的执政官Artanis带领幸存者回到了Shakuras，宇宙中仅存的两名以敌人身份与Kerrigan面对面而免于丧命的英雄Zeratul和Jim Raynor在自我放逐的流浪中失去了音信，在这种时候，一直以"消灭所有可能构成威胁的存在"为行为准则的Kerrigan为什么没有率军杀回如同自己的后花园般畅通无阻的Korhal和Shakuras斩草除根，反而自我封闭在Char上放任自己的敌人积蓄力量？难道是像《魔兽世界——燃烧的远征》里的Illidan一样呆在副本里患上了妄想症和智障吗？这自闭的几年来刀锋女皇又干了些什么？在视觉效果上把喷口水的刺蛇改造成射骨刺的吗（虽然在前作的设定中刺蛇就已经是喷骨刺的了，但从音效到视觉效果上哪里表现出骨刺这个东西了……）？

2.倘若Zerg的主宰真的如同本作所说，早在前作就接触到了大宇宙意志——并预见到了未来真正的强敌，那么与主宰有着直接精神联系的Kerrigan应该同样知道这些——那么她在前作中的全部行为到底该怎么理解？复仇、杀戮、绑架、洗脑、无穷的阴谋诡计……这一切的目的正如她亲口对Mengsk所说，就是为了权力——从统领虫群到操纵黑暗圣堂武士，从消灭敌人到清除异己……主宰从未操纵过她的思维，自她以刀锋女皇的身份在蛹中重生开始，就一直在凭借着自己的意志行事，她纯粹出于恶意的杀戮成性对于主宰的目的而言有何帮助？Zeratul光是接触了死亡的主宰残留下的四只触手残骸就明白了一切，而这些——包括会对所有种族造成毁灭的威胁即将降临的消息，为什么不能由Kerrigan更早地告诉Zeratul本人？双方为什么不能因此形成更可靠的同盟？


主宰——从制造毁灭的机器、智慧生命的公敌，变成了连Tassadar都称赞其勇气的与命运和造物主抗争的斗士，阴差阳错地与Mengsk联手间接拯救了整个宇宙

3.如果Kerrigan在前作中通过和主宰的精神联系看到了Zeratul在本作中通过接触主宰的触须残骸所看到的未来——她为什么还要跑到偏远地区去寻找那个预言？预言的内容远没有主宰脑补出来的大结局那般生动、完整、形象啊……

4.结局CG显示Arcturus Mengsk可以通过他为Tychus


BattleCruiser operational……



徒劳——琢磨如何干掉这个游戏中的大反派琢磨了整整十二年，最后却发现你得保住她的这条命才行



《弃卒，杀人狂魔，阴谋家，救世主》——刀锋女皇自传

Findlay定制的装甲毫无通讯延迟地看到Findlay所接触到的一切并与他进行实时通讯（如果不是这样，，如果是这样，他为什么会不知道自己的儿子带着一半舰队跑去和Jim Raynor结盟的事？进一步讲——如果Mengsk可以通过Tychus掌握Jim部队的动向和战术，那么整个剧情的走向完全不该是游戏中表现的这样吧——比如说，当Jim出兵占领一直被Mengsk严厉管制的电视台的时候，一向重视通过媒体操纵舆论的Mengsk为什么完全没做他应做的事？

5.由玩家操作的Jim Raynor将在游戏中面临两个的“重要”选择，其一是在Haven星殖民地遭受Zerg感染，Protoss舰队前来对整颗星球执行“净化”的时候，玩家可以选择协助Hanson博士拯救星球上的居民，或是接受Protoss的意见“净化”殖民地。如果编剧还记得Jim在前作中是怎么从Char的虫潮中捡回一条命的话，就不可能设计出这么糟糕的选择分支——当年正是执政官Tassadar拒绝遵守议会的命令对星球执行“净化”，才拯救了这些本该葬身于虫群中的人类，这也是Jim和Tassadar及与整个Protoss种族友谊的开始，“净化”这种“宁可错杀一千不可放过一个”的简单粗暴做法怎么可能得到Jim的认同？至于另一处选择就更无厘头了：在Tosh孤身深入敌后去拯救Specter同伴的时候，玩家可以选择协助Tosh或是协助突然出现的Mengsk手下的特工Nova灭了Tosh——我们的传奇英雄Jim Raynor要弱智到什么份儿上才会相信Nova说的话？就因为这位小姐是暴雪挖坑不填的《星际争霸——幽灵》的主角，就有理由相信她“Specter是一群丧心病狂、嗜杀成性的家伙”这种毫无说服力的谎言么？看看Nova分支里Jim的台词吧——哪有一句像是应该由Jim亲口说出来的？拜托，已经和Tosh相处过一段时间，亲眼见过他在战场内外的表现的Jim Raynor居然会不相信自己的判断而是被一个刚出场不到五分钟的小角色轻易说服？搞出这种设计到底是出于怎样的目的？暴雪的设计师还能清楚地认识到自己做的不是一个高自由度的RPG而是一个角色按照剧本安排背台词的RTS么？玩家从来就不是在“扮演”Jim Raynor，而是在借助Jim Raynor的视角来见证整个故事！Jim Raynor是由暴雪亲手创作出的，有自己的意志、个性、习惯、原则、信念的角色，而不是由玩家操纵的木偶、不是一个可以由玩家调节智力属性的空壳！这种滥用分支选项和自由度的设计有丝毫可称道之处吗？创造一个如此突兀的选项让玩家亲手把一个英雄变成一个白痴的目的是什么？体验《魔兽世界》编剧毁掉人气角色的变态快感吗？哦，好吧——这样的话，战役就又增加了一个关卡啊，这是为游戏性做出了何等高贵的牺牲啊！

碍于字数限制，我不能在这里列出更多的败笔，但《星际争霸II》三部曲中的首部《自由之翼》的剧情大概就是这几个例子所表现出的样子——如果不动脑子，充分体验游戏声光效果的刺激和即时演算影片中那些出色的表演，这必定会是一场难忘的游戏体验，但只要你肯琢磨，这些东西就会让你怎么琢磨怎么觉得不对劲儿——当然，比那些在由《魔兽争霸》迈入《魔兽世界》的过程中莫名其妙地丧失心智变成副本Boss的可怜英雄（比如Kael'thas和Illidan），《星际争霸》系列中主要角色的这些遭遇已经可以算是相当幸运了，从《魔兽世界》的第一部资料片《燃烧的远征》开始，暴雪就一直热衷于不遗余力地销毁自己之前创作的剧本——只要掌握编剧大权的人高兴，任何重要人物都可以因为各种牵强的理由猝死或是死而复生，甚至遭遇到比生死更离谱的事，这就是为什么当我看到《巫妖王之怒》的最后伯瓦尔公爵戴上巫妖王的头盔的时候一点都不觉得惊讶的原因——不要说是新一代巫妖王是伯瓦尔，就算是萨尔也不要感到吃惊，因为暴雪的编剧就喜欢这个调调，今天他们在《星际争霸》的宇宙里表示刀锋女皇的残酷和杀戮成性是由于受了Zerg基因的控制和影响，明天就可能会在《魔兽争霸》的世界里把希尔



这些穿着像是美式足球盔甲的战士们做了一切美式足球运动员应该做的事，包括在酒吧里打架，还有最重要的——为了女友向队友开上一枪


需要玩家做出的两个抉择丝毫无益于塑造角色形象，前者只会让Tassadar在幕后哑然失笑扼腕叹息，后者则会令Jim Raynor在镜头前流下悔恨的泪水


我不奢望暴雪写出的每个剧本都能像《星际争霸》一样出色，比如《暗黑破坏神》系列，就算《暗黑破坏神III》又要玩石头戳脑门的把戏，我也不会介意——因为从一开始，从暴雪到玩家就没指望也没认真对待过它的剧情




但这毕竟是《星际争霸》，是曾拥有过全世界最出色的剧情的即时战略游戏啊……

瓦娜斯变成银月城摄政王身边温柔可人的新娘，后天你如果在《暗黑破坏神》的游戏过程中发现惊天的秘密：原来1代的冒险者最终被暗黑破坏神征服灵魂的原因居然是杂货商把血瓶的价格提高了两成，也不要因此惊慌，因为这些角色全部都是暴雪编剧的掌中之物，就如同Xel'Naga在创造Zerg和Protoss的时候就已经为其定下了宿命一样，受造物的命运就应当是在造物主的股掌之间被尽情玩弄的——至于玩家，如果你无法掩饰也无法放下对暴雪公司的热情与爱的话，最明智的选择是永远不去接触暴雪之前创作的任何内容——一切显而易见的矛盾和不合理之处，任何角色的性情大变或是做出完全不合常理的行为都是应当尽早忽视并尽快遗忘的。我可以理解兵种设计师设计出能靠扇翅膀在宇宙真空中高速飞行的飞螳，可以理解关卡设计师在身边遍布充满攻击性的虫群的主宰残骸旁边几百米处布置一个毫发无伤的Protoss基地——是的，暴雪所创造的一切都在为GamePlay服务，为了玩家的游戏体验不惜牺牲开发成本和上市档期，甚至不惜牺牲剧中人物形象和之前辛辛苦苦铺垫的线索——如果暴雪要求玩家遗忘，玩家就应当遗忘，就像《星际争霸II》遗忘Protoss英雄，曾与Jim Raynor并肩作战，最终因刀锋女皇背叛而战死沙场的Fenix一样——你知道，为Fenix配音的是后来背叛了暴雪、站错了队的Bill Roper，让这样一个角色不再出现在游戏中，就像不曾存在过一样不被提及，有这样一个理由就足够充分了。

顺便，我能够理解暴雪爱好者读到这篇文章时的心情——我自己就是一个暴雪爱好者，曾经一张张截下游戏里的图并把角色的对话抄写在笔记本上翻着字典阅读的那种。《星际争霸》这样一部在各方面都给力无比的游戏赢得的桂冠并不是来自电子竞技的恩赐，除了是竞技场上的常青树之外，它还是第一部，也是唯一一部以RTS的形式在太空史诗中成功地塑造出如此之多令人念念不忘的角色的游戏，时隔多年，那些角色在我脑海和心目中的形象仍然如同初见时那般鲜明——我曾坚信只有暴雪能创作出这些杰作，而现在我坚信的是：只有暴雪能够亲手毁灭这些杰作——为了GamePlay，为了一个关卡、为了一个副本、为了一个兵种、为了一件装备、为了一个升级点数、为了一个技能、为了一块矿石、为了一桶瓦斯……为了一切让玩家玩到的东西，他们不惜以任何方法处理任何剧情和任何角色，哪怕牺牲掉从行为到剧情走向的最基本的合理性也在所不惜。而玩家能做什么呢？只能好好享受网游RAID、战网对战和地图编辑器带来的乐趣了——“有人比暴雪更懂得玩家需要什么吗？”如果暴雪决定将什么埋进坟墓，那么这一定意味着玩家不再需要这些东西，事实也证明玩家确实不需要这些，因为这些问题对于太多的玩家而言完全不构成问题——真正的问题蟑螂是不是过强，Protoss是不是太难打赢Terran，地图编辑器何时才能做出DotA地图……至于其他的，就随随便便烟消云散吧。是的，我明白这些，正是因为这些，我认为我已经不配做一个暴雪爱好者了，甚至没资格继续做一个暴雪游戏的玩家——我不能按照暴雪的要求忘掉那些对我来说很珍贵的回忆，所以就算面对着如此精彩绝伦的《星际争霸II》，我也无法体验到自己所期望的乐趣。健忘是快乐之源，朋友，为了充分享受由暴雪娱乐提供的卓越的游戏体验，每个玩家都应当健忘些，更健忘些，最好健忘到只听到暴雪在当下说着些什么。只有这样，当暴雪在后续资料片中批准玩家将早就存在于游戏中的作战单位用于联网对战的时候，当地图编辑器只是更换了图像引擎和用户界面，内容方面还在重复那些早在《魔兽争霸III》时代就已实现的陈旧创意的时候，玩家才能体验到最大限度的快乐——越健忘，越快乐，En Taro Lethe，朋友，愿忘却之河与你同在。





对我来说，Jim Raynor的士兵铭牌闪盘才是典藏版中最重要的东西——因为里面有完整的《星际争霸》和资料片《母巢之战》的拷贝，这些才是真正值得记忆的东西……





当然，我们还有彩蛋，很多很多彩蛋……





比起在战网上和来自世界各地的陌生人对战，我更喜欢和现实中的朋友们面对面地打上一局《星际争霸》主题桌游……





咖啡，茶，还是伏特加？

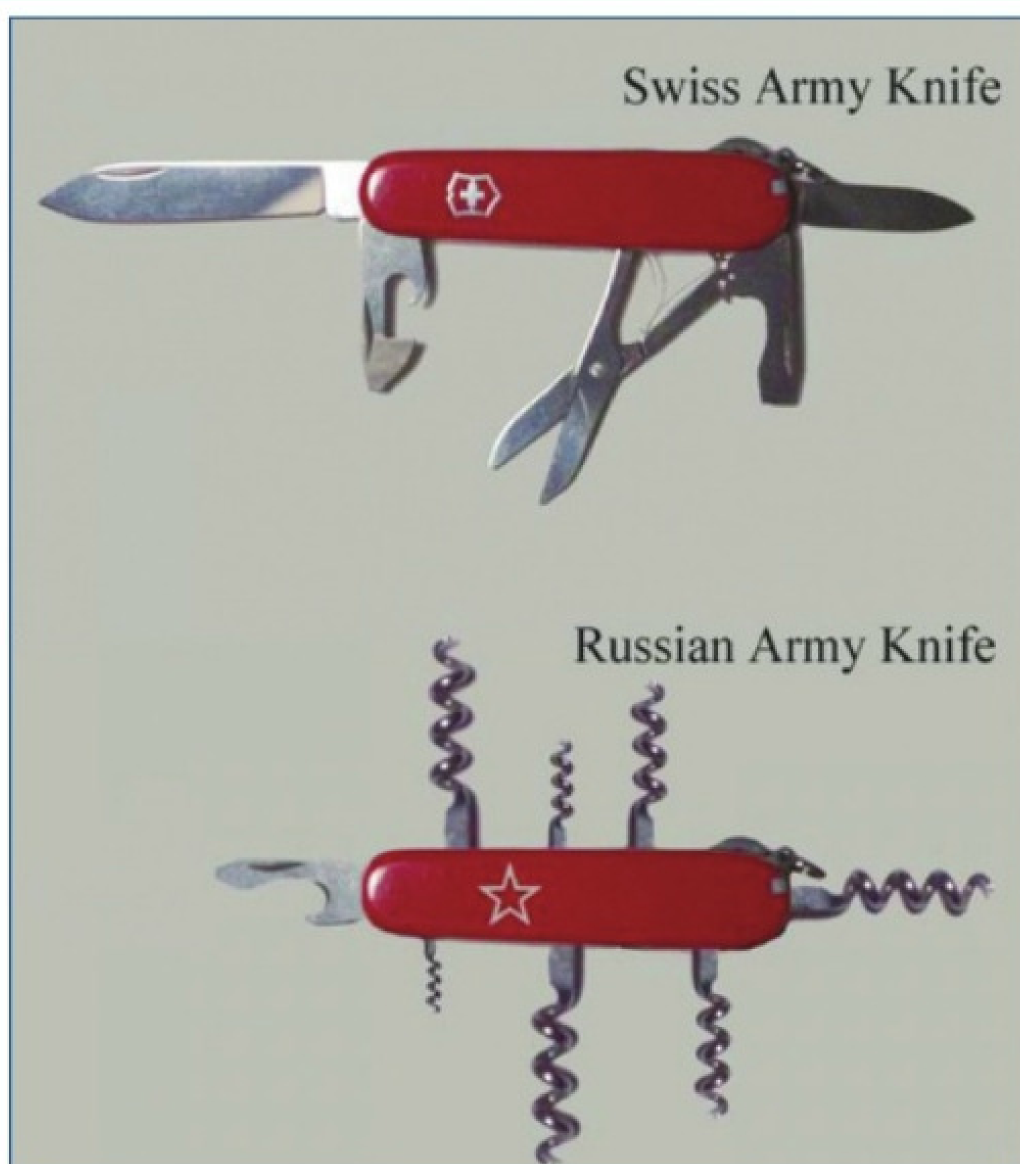
——俄罗斯游戏业杂谈

■ 策划 本刊编辑部
执笔 鬼畜眼镜 银色



俄罗斯是我们的近邻——在我们之间，不存在由浩瀚的海洋或是难以逾越的天堑所构成的鸿沟，我们对彼此都有着邻人一般的熟悉，同样也有着邻人一般的陌生——我们也许会熟悉他们的历史、地理、节庆习俗、对抗冬季严寒的策略以及那令人难忘的酿酒工艺，但一枚不会轻易翻转的硬币上总会有我们未知的一面，比如我们将在这篇专题里谈论的话题——游戏业。

关于俄罗斯游戏，我们都知道些什么呢？也许每个人都能说出曾流行一时的《英雄无敌V》或《国王的恩赐》等名字，但在这些之外我们所知甚少——这不是很奇怪吗？我们可能会熟悉每个日本王牌制作人的代表作和履历，也可能会对欧美游戏公司的恩怨情仇、繁荣兴衰倒背如流，但是对俄罗斯这个横跨欧亚两大洲的巨人在游戏界留下了怎样的足迹几乎一无所知——而这个领域显然不可能只是一片空白。

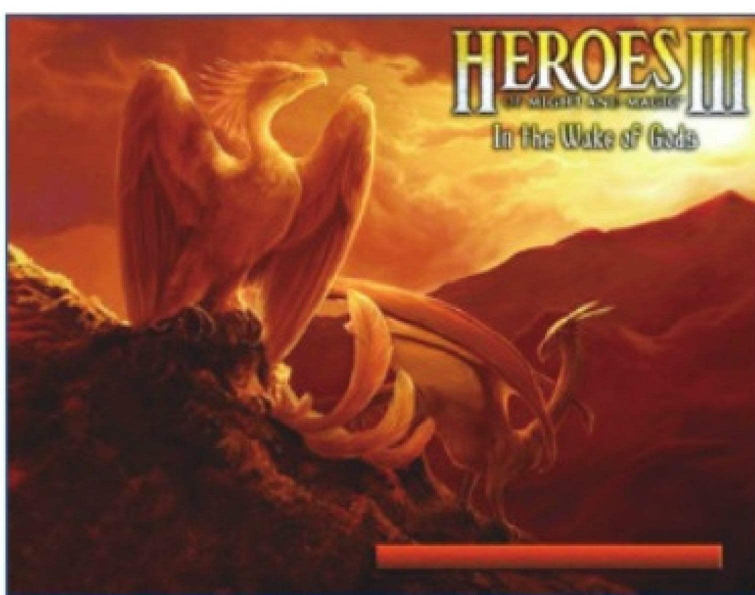


瑞士军刀：附加各种工具，足以应付士兵在战场上需要应付的大多数状况；俄罗斯军刀：附加各种开瓶器，用来对付士兵在战场上需要饮用各种包装的伏特加——好吧，这只是恶搞

俄罗斯当会不是只有屈指可数的几家游戏公司依靠承接外包项目勉强果腹——与成熟、僵化且缺乏变数的日本及欧美游戏业相比，俄罗斯的游戏业虽然落后但是年轻，整个行业至今仍保持着年轻人的稚气、我行我素的原则、无所不为的勇气和源源不断的动力，在规范化运营的游戏公司之外，俄罗斯还有数量难以统计的小型工作室——以及动手能力极强的爱好者们通过互联网组成的集体，他们可以将默默无闻——甚至是毫无盈利前景的开发工作坚持数年，为哪怕是诞生于中学时期的小小梦想而付出自己的青春：因为他们，我们才得以看到《英雄无敌III ——诸神之苏醒》（Wake of Gods）和《辐射在线》（FOline）这样的梦幻之作。这些以爱好填充生活的不羁的策划、美工和程序员们自然不可能去讨好那些总在指手画脚、作威作福的投资人们，作为代价，他们全身心投入于其中的那些项目将一直在缓慢的开发进度中艰难地喘息，永远也不可能走入正规发型渠道并在商业上获得成功——而每个玩家都应当为世界上评判成功的标准不仅仅是商业而感到庆幸。

在成熟的西方游戏市场上，一个游戏项目的负责人在与投资人对话时总难以避免这样的情景：对话的一方低三下四，另一方则趾高气昂，就算制作人拿着出类拔萃的剧本或是惊世骇俗的策划案，也得面对这样一个难题：你这个游戏能卖到几百万份儿吗？类似的问题还会有“你们为什么不做个枪车球（“枪车球”是对射击类游戏、竞速类游戏、运动竞技类游戏这些题材大众、上手简单、简单明快、通俗易懂，更容易让玩家掏腰包的游戏的调侃）？”，如果接受质问的一方胆敢回答“对不起，我们觉得这个不能做成枪车球……”就会被保安从会议室一直推到楼梯口（把销量替换成在线人数，把枪车球替换成网游，就成了可能发生在我们身边的“成熟的游戏市场”中的事），再被一脚踹到大门外——没错，发言权和对游戏的认识的广泛和深刻程度毫不相干，你的银行账户上比对方多出几个0，你就能比对方用高几十分贝的声音说话……嗯，好在这一标准并不是放之四海而皆准的，尽管数量稀少，但世界上并不是只有拿不到工资就没心思做游戏的开发者，也不是只有一想到是自己在给别人发工资就随便指手画脚的投资人——而俄罗斯恰好拥有这两种稀缺资源，似乎一直徘徊在起步阶段的游戏行业始终没有诞生西方那般成熟的制作模式——把同商业社会打交道的时间节省下来做游戏对游戏本身多少是会有些好处的，但一些资金并不充裕且缺乏计划的小型工作室必定会为自己的不成熟付出代价，不难想象，一定会有数量难以统计的项目会因此夭折在低调的开发进度中。







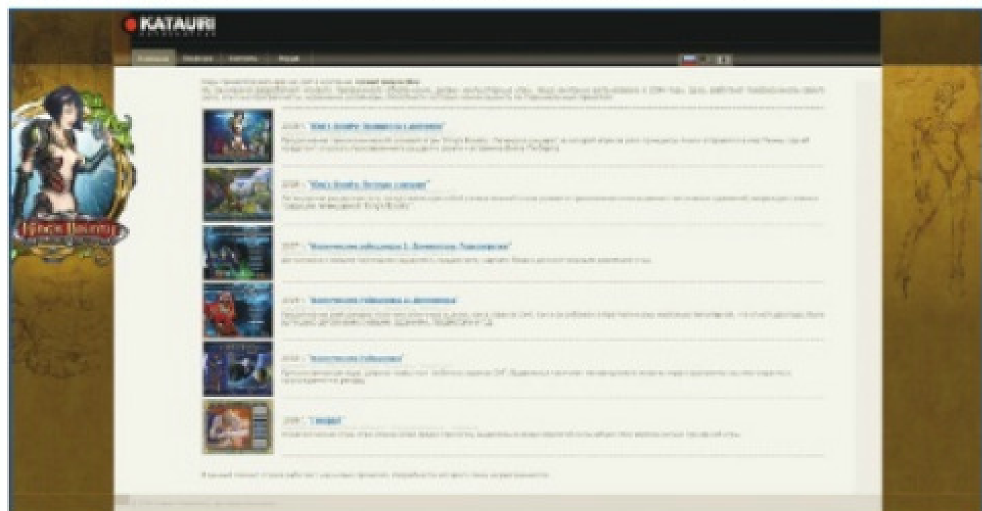


《英雄无敌III——诸神之苏醒》是由一群全世界最爱《英雄无敌III》的玩家设计的作品，他们绘制了新的界面和图标、增加了新的兵种和复杂程度惊人的各种全新系统，甚至为新系统重制了全部官方地图，令人应接不暇的新鲜内容让这部作品完全可以当成一部新游戏来玩，可以想象，如果《英雄无敌V》的开发工作被育碧交给这群疯狂的爱好者，5代的素质很可能会全面超越系列之前的全部作品，成为回合制战略游戏殿堂中当之无愧的神作

除了资金，几乎没有什么能限制俄罗斯游戏开发者的自由，在一些只靠热情与爱支撑的民间游戏制造进度中，甚至连资金都不会构成限制，在这种令人羡慕的自由环境中，志同道合的游戏爱好者们能够欢聚一堂，共同打造着自己心目中的理想——当然，理想和现实永远是有差距的，当人们把理想寄托在程序代码上的时候，这个差距往往还会更大，俄罗斯游戏开发技术的薄弱和顾此失彼等问题在游戏中比比皆是，缺乏有经验的制作人领导团队会导致诸多问题，其中最为致命的莫过于Bug横行以及缺乏人性化的指引和教程——这会直接导致玩家难以将游戏进行下去，近到《圣战群英传III——复兴》，远到不知名的诸多无缘俄国本土之外市场的冷门游戏，几乎所有被打上俄罗斯印记的游戏都会表现出类似的问题，面对这

些，玩家所能做的通常是耐心地等待补丁发布，同时祈祷有克服重重困难的强者写出了攻略。

所以说，为游戏开发者提供无拘束的环境未必是件十全十美的好事——因为缺乏组织纪律往往意味着会发生意料之外的事，而意料之外的事并不都是惊喜。如果他们希望（或别无选择地）沿着欧美游戏业成长、成熟的道路走下去的话（在"只有一个玩法"的商业规则对整个世界的主宰之下，没有哪个国家能够特立独行地"走自己的路"），那么俄罗斯年轻的游戏产业和投身游戏业的年轻人们所缺乏的不仅仅是组织纪律和磨练——游戏业的"西方模式"需要花上几年，甚至几十年时间才能得以实现，除了大量资本的积累和长期经受市场的磨砺之外，那些因投身于自己热爱的事业而兴高采烈的年轻人还需要比"做一款自己心目中最理想的游戏"更远大的志向，还需要拥有更广阔的视野——需要意识到肩负起一款游戏的开发和肩负起整个游戏业的建设是不一样的，除了倾注热情、用青春浇灌之外，这个行业还需要参与者寄托、奉献得更多，更多。


只有俄文页面的Katauri Interactive的公司主页，如果这家公司没有遇到一位负责海外发行翻译工作的发行商，很可能只有俄罗斯玩家才能享受《国王的恩赐》这么出色的作品

语言障碍和信息不流通构成了俄罗斯与国际主流游戏市场的天然屏障：很难想象，在《国王的恩赐》（King's Bounty）这一在世界范围内负有盛名且销量不俗的游戏系列的缔造者Katauri Interactive公司的主页上，你只能看到游戏名称和公司名称的英文，此外的一切都是以俄文的形式呈现给来自世界各地的访客的——尽管Katauri似乎有过做出英文和日文版的页面的打算，但这个计划显然已经搁浅很久了——应该是用来切换页面语言的暗淡的英国和日本国旗按钮在过去的几个月里一直没能派上用场。俄罗斯对英语教育的轻视让整个游戏业都为此付出了代价——有太多开发团队会因为团队中没有一个人能够用英语发布游戏相关信息而无法自行对外宣传，这种悲剧的影响绝不仅仅是"缺乏知名度"这么简单：因消费能力强大而优越的欧美玩家怎么可能会仅仅为了满足好奇心而特意去学习俄语？因掌握话语权和第一手信息渠道而优越的欧美游戏媒体怎么可能会为了对相隔万里的游戏进行无偿宣传而雇佣俄文翻译？是这种尴尬局面的持续让国际主流游戏市场几乎放弃了对俄罗斯游戏行业的关注，欧美游戏媒体上关于俄罗斯游戏的信息总是寥寥无几——除非哪家发行商或将项目外包给俄罗斯团队的欧美游戏公司在宣传上倾注了不小的力量。



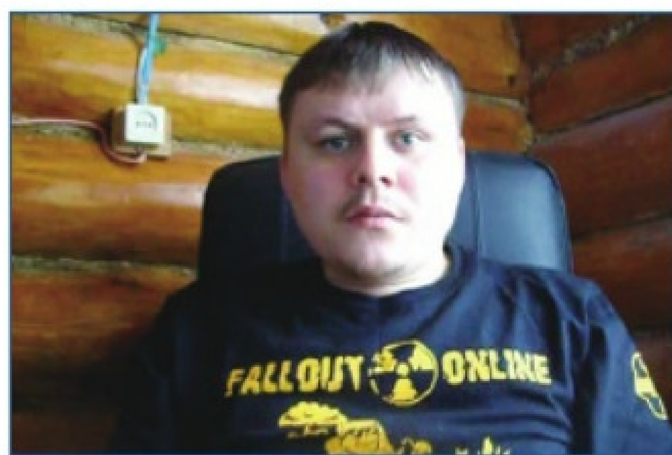
在俄罗斯，出色的游戏开发商需要出色的发行商在宣传方面给予全力协助，才能让出色的作品成功地国际化



有"Bug群英传"之称的《圣战群英传III》，充分表现出了美工实力的强大、策划经验的不足和程序员Debug能力的缺陷。顺便，这款游戏中帝国阵营的英雄可以拥有一个"把敌方任何单位变形成农民"的离谱技能，我并不打算说这个技能有多么破坏平衡度和游戏乐趣，而是想说大概只有曾有过农奴制历史积淀的国家才能拥有这般诡异的思路……

俄罗斯的游戏行业所面对的是一块肥沃的、亟待开垦的土地，数年来，已经有很多先驱定居于此进行开垦，但是在带着淘金梦前来并试图展开竞争的人群当中，还没有人成功挖掘出真正的宝藏，也许是因为工具过于陈旧简陋，也许是因为宝藏埋藏得过深，也许是因为探索者的经验不足……总之，在这片土地上，深埋于地表之下的希望还没有破土而出，这里既不是荒岛也不是天堂。

在这片土地上的诸多开拓者中，由Boris Nuraliev于1991年成立的1C公司可以算是最大的赢家，作为整个东欧地区规模最大的软件开发/发行商，总部位于莫斯科的1C负责绝大多数欧美电子游戏在俄罗斯甚至整个东欧地区的代理和发行，它同时还执行着将本土游戏销往国外市场的任务，1C的存在相当于为俄罗斯和欧美的游戏业打开了一扇窗，双方可以借此充分接触、熟悉对方，在代理发行业务之外，1C同时还拥有俄罗斯境内数一数二的游戏研发实力，相当有知名度的《太平洋战机》（Pacific Fighters）、《战场》（Theatre of War）系列和《伊尔-2》（IL-2）系列就是出自1C之手，在自主研发之外，1C还会资助一些独立游戏开发者或开发团队，并在俄罗斯境













Anton "Cvet" Tsvetinskiy，这位天才程序员和他的朋友完成了《辐射在线》的引擎和俄文版的开发工作，甚至将黑岛工作室夭折的《辐射3》计划的残骸中的3D模型导入了亲手创造的《辐射在线》中。在他于2010年4月6日发布的演示视频中，可以看到3D模型的人物已经完美地嵌入了《辐射2》的2D画面中，且动作非常流畅自然，演示中的一段四位玩家"组队下副本"的表现足以令老玩家泪流满面——以《辐射在线》和《诸神之苏醒》为代表的一些完全不涉及资本运作的游戏是用纯粹的爱浇灌出来的

内经营或授权经营着成百上千家销售正版软件的店铺，积极对抗国内猖獗的盗版势力——在维护企业利益的同时，也促进了国内游戏行业的健康发展。这家在行业内部地位接近于垄断的企业的存在带着十足的俄罗斯特色，用俄罗斯式的方法解决俄罗斯风格的问题，就目前的情况来看，无论是俄罗斯的玩家、俄罗斯的游戏开发者还是俄罗斯的总理普京，都对它的存在和影响没有怨言。只要1C坚持称职地继续扮演好自己的角色，俄罗斯游戏业和它自身都会是受益者。

俄罗斯和他的邻居——波兰和乌克兰，往往会被西方媒体统称为“前苏联集团（the former Soviet bloc）”，也许波兰和乌克兰人民会因此感到“压力很大”，但临国之间文化的交集，以及二战和苏联时期为它们打下的共同的烙印，都让它们在文化艺术产业方面的表现有着难以忽视的相似性——二战、苏联、冷战、核战的阴影、斯大林和切尔诺贝利……这些都是跨越国境的共同话题，是整个地区文化符号的重要组成部分——更重要的是，这些是西方社会最为“喜闻乐见”的文化符号，挑剔的消费者们在面对这些感兴趣的文化符号时往往会毫无抵抗能力地掏腰包——这和大多数走马观花的外国游客总会对一些特别的东西（比如忍者和相扑，功夫和京剧脸谱）表现出特别的兴趣是一个道理，在他们看来，一些陌生的文化符号总是和“酷”这个词有着密切的联系，到了他们口中的“前苏联集团”地区，他们最感兴趣的内容莫过于二战的历史和苏联的遗迹——这些符号可以是很简单的内容，简单到只有一个名词，一个地名……但足以构成消费行为的充足理由。这就是整个东欧地区不间断地制作、发行一些题材大同小异的游戏作品的原因——当一个名字就能成为销量的保证，让欧美市场上那些挑剔的消费者在猎奇心理的驱使下购买游戏，这种便宜谁会不占？想想由位于乌克兰基辅的黑翼基金会（Black Wing Foundation）出品的《斯大林大战火星人》（Stalin vs. Martians）吧，我打赌，这款游戏绝对能卖出它凭自身质量不可能达到的销量。值得庆幸的是，除了这样像出售廉价的旅游纪念品一样卖游戏的可耻投机商之外，乌克兰和波兰还有着GSC Game World（代表作：《潜行者》系列）和CD Projekt Red Studio（代表作：《猎魔人》系列）这些充满诚意的开发团队，还有那些用自己的理想照亮祖国游戏业的道路的年轻人。

这些迈着蹒跚的步伐，在游戏业发展道路上艰难地摸索着前行的年轻人正面对着最好的和最坏的年代：他们正与游戏业共同度过这段最艰难的时光，在技术、理念、市场等诸多方面皆不成熟的环境中与整个行业一起成长，他们的事迹激励着新一代的游戏人，改变着整整一代玩家的成长轨迹，这是只有先驱才需要肩负的重担，同时也是只有先驱才能享有的荣耀。



如果把《最终幻想VII》交给俄罗斯来做，很可能会变成这个样子……





“俄罗斯式”的制作游戏思路通常同时意味着令人惊叹的创意和令人惊讶的设计，两者在《涂鸦之神》这个小游戏中得到了充分体现：玩家扮演上帝，将地、水、火、风四种元素融合在一起产生新的元素，再将新的元素组合产生更新的元素，这个同时考验玩家排列组合、联想、想象能力的游戏内容简单但充满乐趣，一些元素组合配方令人叫绝——比如“火+水=酒精”“摇滚=音乐+酒精”，另一些则令人喷饭，比如“人+火龙=火龙+灰烬”“人+酒精=酒鬼”，同时还有“苹果+手机=宗教”等恶搞内容，伏特加在其中扮演着重要角色，需要伏特加才能合成的配方非常之多——且多数是鸡尾酒，原来上帝还有调酒的爱好么……

而作为邻国游戏业的旁观者的我们，除了向这些年轻人致敬并送上祝福之外，也应当为这个国家的游戏业在发展而感到庆幸——就如同应当为每个国家的游戏业的发展而感到庆幸一样。不同的国家的不同的年轻人带着相同的理想而投身游戏业，为整个世界的游戏提供不同的思路、不同的理念、不同的乐趣……满足不同的口味和需求，对于玩家而言，还有什么比这一幕更加赏心悦目吗？在品尝过咖啡和茶之后，不想尝尝伏特加的味道吗？游戏就是因此才有无尽的趣味，生活就是因此才有无穷的滋味啊……

好吧，请翻到下一页，让我们畅饮伏特加……



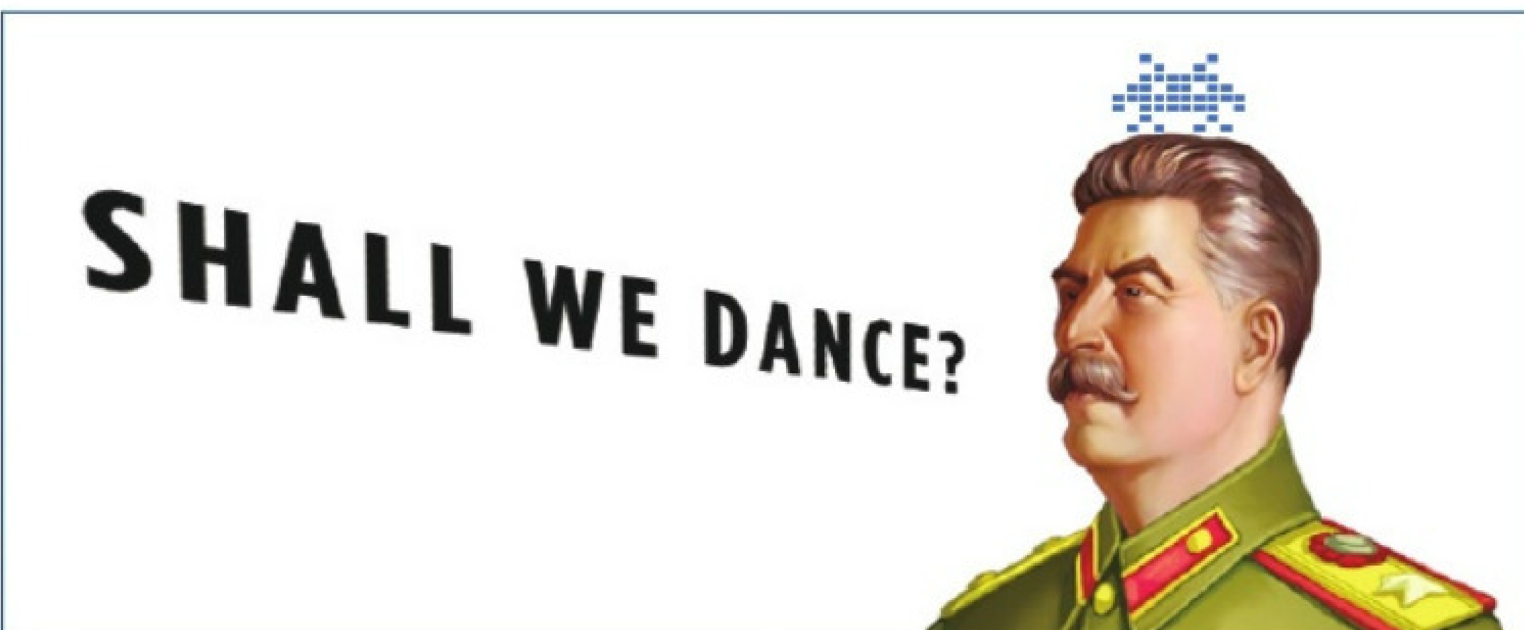
乌克兰的“切尔诺贝利情结”，成为了乌克兰游戏业的曙光



是《俄罗斯方块》对我们当中的很多人进行了电子游戏启蒙教育，这款游戏国际化过程的艰难坎坷堪称是对俄罗斯游戏业的发展的一个隐喻



当我们喝伏特加时我们在喝什么
——下面是对两款俄罗斯游戏的评论





我的瓦尔基里哪有这么不给力！

感受伏特加的力量吧！

一个标准的日本游戏制作组的工作场景是不难想象的：一群西装革履，打着领带、戴着眼镜，不苟言笑的年轻人，夹着公文包走出拥挤的电车，走进写字楼的办公室，和周围的同事们分别鞠躬问候之后在自己的电脑前就坐，泡上一杯茶或是咖啡，整理好桌上的工作资料，然后一边敲打键盘一边说些"骨川君昨晚看了深夜动画，一定又要迟到了""野比君，咱们在秋叶原订的手办这个周末就到货了吧"之类的话；一个标准的美国游戏制作组的工作场景也是不难想象的：一群穿着T恤和七分裤，留着长发或保持秃顶的年轻人，双手分别拿着可乐和汉堡，在饶舌乐的伴奏下一边进食一边用膝盖或手肘顶开工作室的门，把扣在键盘上的披萨饼盒里的残渣倒在座位旁边（无论垃圾桶是否在那个位置），一边登陆Facebook，一边喊些"杰克，上个周末的单身汉派对感觉如何啊！""卢瑟，你这是第几次被女友甩了！"之类的话……

我想，你们大概都听过一些关于俄罗斯的笑话——那些笑话中有75%是关于苏联的，另外75%是关于酒鬼的——为什么会有两个75%？因为有50%是关于苏联的酒鬼的。


一家俄罗斯游戏工作室的标准办公环境（想象图）

借助这个惯性，我们不妨顺便想象下一个标准的俄罗斯游戏制作组的工作场景：

年轻的游戏策划伊万艰难地把一个空空的酒瓶对准自己的嘴，徒劳地重复了四次"一仰而尽"的动作，然后跌跌撞撞地蹭着墙走到了楼道尽头处唯一一间亮着灯的房间，并在那里遇到了策划组的另一位同事……

"呦，伊万……诺维奇"

"哦，伊万……诺夫"

"你……又在偷着喝酒了，办公室里全……是伏特加的味道"

"那是你自己身——上的味道，自从医生告诉我'离酒远……远点'之后，我就一直……一直，在用吸管，喝"

"刚才的酒，让我，有了灵感！我们，应该在运动游戏领域掀起一场……革命！"

"革……革命！"

"我们来做一款……主视角的，足球游戏吧！支持22对22的联机对战的那种！每个，每个玩家，分别操纵一个球员的……一只脚！"

"你肯定……喝醉，醉了！守门员的两只手比脚……比脚重要！每边至少需要……（掰手指艰难地数着）24个玩家，才能玩起来！"

"你赢了！但我可没醉！嗯，电脑是怎么了，为什么这么半天还没开机……"

"我刚才……为了等开机，都睡了一觉了……"

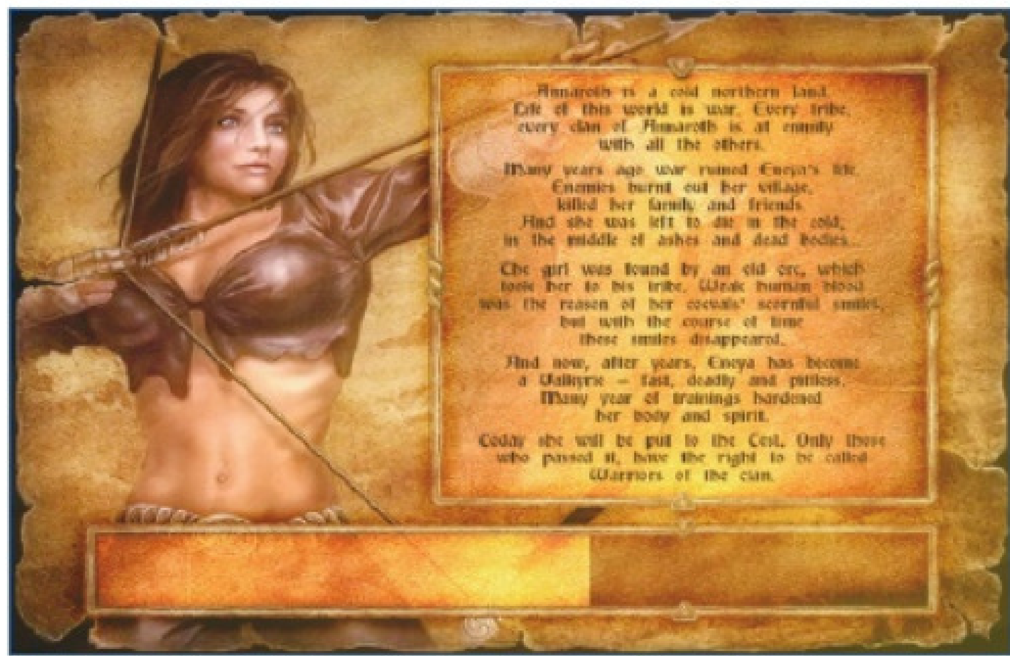
第二天，从昏睡中醒来的伊万诺娃和伊万诺夫娜两位策划组年轻的姑娘发现自己正身处与性别不符的厕所中，前一晚不能通过水龙头启动电脑的遗憾随着酒醒而烟消云散。

这是一个圆满的结局。


另一家俄罗斯游戏工作室的另一种标准办公环境（同样是想象图）

等等，这不是《大众软件》2010年9月中旬刊的“专题企划”栏目吗？鬼畜眼镜为什么要在这里讲这么一个与栏目风格完全不符的段子呢？

因为这个故事有助于我们理解一个令人费解的游戏，这个游戏的名字是《君临天下——瓦尔基里》。



游戏虽然并不提供新手教学，但至少给出了故事背景——要注意的是：这个画面并不是开始新游戏时才能看到的，而是游戏中唯一的Loading画面

关于这个游戏信息并不罕见，国内很多游戏网站都曾争相复制粘贴过相关的内容，任何一个充满热情和好奇心的玩家都可以从中了解到这是一款由俄罗斯“DVS”团队制作的回合制战略游戏，而且是“君临天下”系列的第二部作品……但是，没有一家网站会告诉你：这是一款只有在血液中酒精含量超过每百毫升血液80毫克的情况下才能接受并坚持下去的游戏——一旦含量低于这个标准，神智稍微清醒的玩家就会像触电一样把这个游戏的文件扔到电脑的回收站里，同时把这个游戏的光盘扔到“不可回收废弃物”分类的垃圾堆里。

如果说市面上某些千篇一律、粗制滥造的破烂网游可以勉强被解读为“一些人打算以尽可能低的成本尽快赚到一笔钱的贪欲的具体化”，那么《君临天下——瓦尔基里》这款游戏完全可以被理解为“开发团队成员被伏特加摧残摧殆尽的脑细胞对酒精的怨念的具体化”。

是的，这款游戏从画面到剧情，从背景到台词、从人物属性到战斗系统、从一句程序到一个多边形……都可以让玩家感受到伏特加那种浩浩荡荡、摧枯拉朽、如历史车轮一般能够将阻拦在前的理智、常识、顾虑、思想全部碾碎的魄力……怎么样，你，准备好，感受伏特加的力量了吗？

这货不是瓦尔基里，这货不是瓦尔基里……

无论是从瓦格纳的歌剧、北欧的神话、《女神侧身像》系列RPG还是《星际争霸》中人族坦克兵的歌声中接触到的瓦尔基里，你都应该明白这种源自北欧蛮子妄想的产物原本是与俄罗斯无关的——一般来说，这些驰骋于疆场之上，收割勇士英灵的女武神只负责把英灵灌得醉醺醺的，当然也有例外的情况发生，比如说她们中的一员在执行任务时迷失了方向，走到了奥丁大老爷神力所能及范围之外的国度，然后习惯于让自己也醉醺醺的，接下来……接下来她就出现在了《君临天下——瓦尔基里》中。

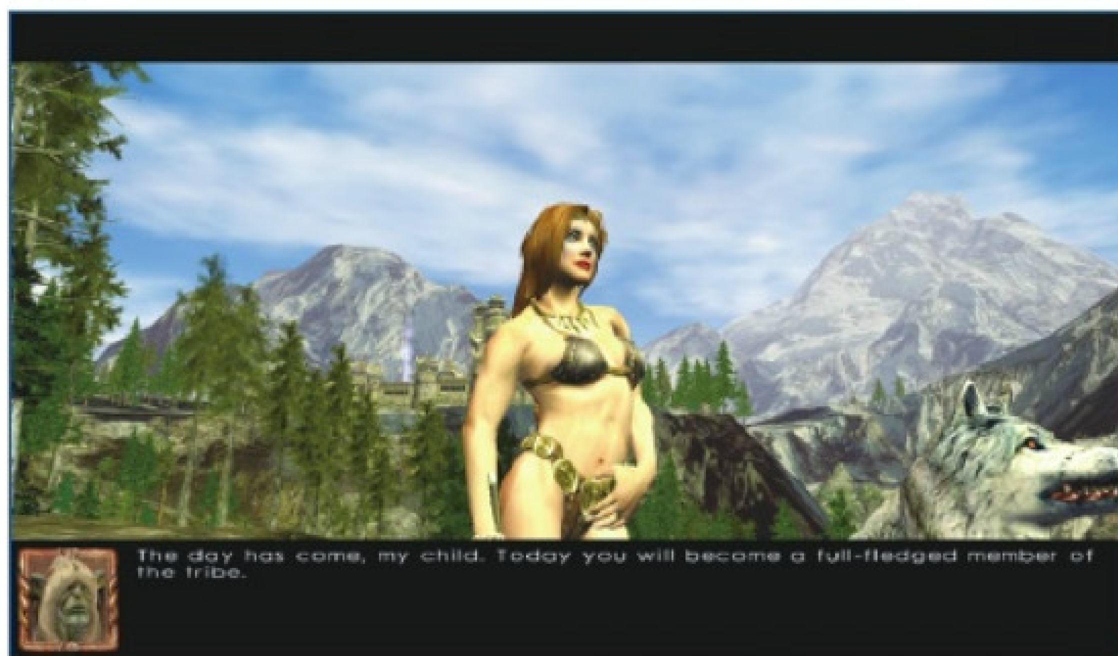


重要人物一览，从左至右：比主角稍微强一点的狗——芬里尔；将主角拉扯大的救命恩人兼师傅（虽然明显没有教主角任何作战技巧）——无名大众脸地精；经过25年艰难的成长，终于拥有了150点经验值的主角；嘴上说着“我带来了一个噩耗”但实际上他的存在就是一个噩耗的格拉尔德

好吧，在游戏正式开始之前，我们先来了解一下游戏的故事背景……

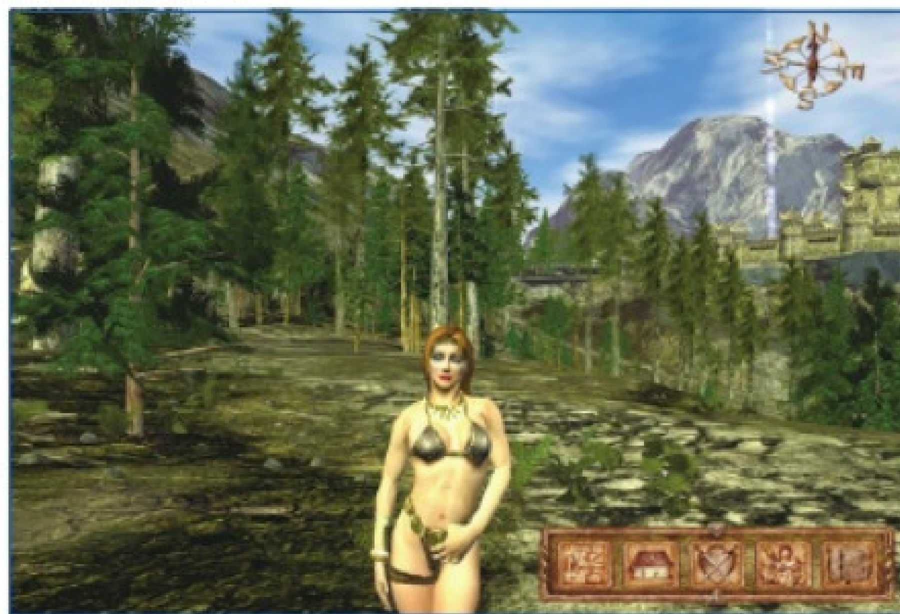
安那罗斯是位于北方的冰冷之地，这里的日常生活就是战争，氏族与氏族、种族与种族之间彼此憎恨……很多年前，战争摧毁了艾妮雅的生活，敌人烧了她的村子，杀了她的家人和朋友，把她抛在尸体与灰烬中等死，这个女孩儿被一只老兽人发现并带回到他的部落中，她曾因体内流淌着脆弱的人类之血而遭族人轻蔑，但随着她的成长，那些轻视与偏见已不复存在。如今，艾妮雅成为了一个瓦尔基里——迅捷、致命且毫无怜悯之心，数年的训练让她的身体和精神如同岩石般坚强，今天，她将接受部落的测验，只有通过这次测验，族人才有资格被称为氏族的勇士……

等等，这只野生的瓦尔基里……是一个被兽人养大的人类女孩儿？好吧，你看《魔兽争霸》里就有被人类养大的萨尔，他虽然有着绿皮和獠牙，但毕竟是一条写作兽人读作绅士的汉子，而这里这只会领养人类小女孩的兽人听上去就会有着穿西装打领带的正经形象，那么这女孩似乎也会兼具兽人的野性与人类的教养……唔喔！不愧是有着主角光环的角色！坐在游戏读取进度条前的我已经浮想联翩，跃跃欲试了！



图中面目狰狞、姿势扭曲，带着三分史泰龙和魂斗罗气质的女性就是我们故事的主角，传说中的瓦尔基里……

但是游戏开始后的第一幕就足以摧毁任何人对游戏的全部妄想和期待：你得喝得足够醉，才能指望嗜酒成性的家伙能够塑造出一个文质彬彬、西装革履的形象。游戏开场，你面对的只有一只衣衫褴褛的地精（但在游戏的世界里，这就是兽人的一种！）、一条毛皮像是建模时不慎用了石头的材质的狗（也许是狼？）、一个衣衫褴褛、浑身是伤、脸上像重度烧伤一般缠着绷带的僵尸（也许还没死透……），哦，还有瓦尔基里，涂着眼影，抹着口红，穿着镶嵌着金属片的皮革制比基尼（光是这比基尼，就已经把“安那罗斯是位于北方的冰冷之



策划：昨天跟你们美工组强调过我们的故事发生在北方的寒冷土地，于是你们终于答应我让女主角身上多覆盖一些布料，那么这次增加的布料有这件、这件和这件……坑爹呢这是！

地”这个设定给推翻了吧！制作组的编剧和美工在闹别扭吗？），带着扭曲的姿势和自信的微笑站在镜头前的瓦尔基里。

是的，这就是瓦尔基里！一个被兽人养大的人类女性！她已经……25岁了！在到处都是美少女的游戏界，我打赌这位阿姨已经足以在游戏女主角年龄排行榜上名列前十了——但这也许就更符合游戏的世界观呀！想想看，在这片到处都是战火烽烟的土地上，正处于做主角最佳年龄的十七八岁的少男少女们在远离庇护的情况下怎么可能轻易存活下来呢？只有到了这个年龄，人类才能拥有足够强大的战斗力……等等，我们是不是先来确认一下这瓦尔基里到底有多强力？

游戏的属性系统相当简单，在状态界面里，玩家能看到的属性除了到处都会有的等级、经验、血、攻、防之外，还有在哪里看到都不稀奇的魔力、魔防和速度这些数值，但是在这些之外，还有着令人摸不到头脑的两个奇怪属性：权威（authority）和智力（intelligence），这两个属性是干什么用的？由于制作组并没有准备帮助文本也没有安排教学过程，玩家就只能凭自己的双手和双眼来摸索……哦，对了，刚才我还提到了一只不知是狼还是狗的动物和一个不知道是死是活的僵尸状生物不是吗？他们既然毫不犹豫地就加入了瓦尔基里的冒险队伍，当然不会对玩家隐藏自己的属性数值，我们来看看……这只狼狗名为芬里尔，有着6点权威和48点智力，而僵尸格拉尔德则有着12点权威和96点智力——也就是说，他虽然是一副半死不活的模样，但至少要比狗强一倍，而回头看看我们的瓦尔基里呢……0点权威，16点智力。

嗯？眼花了吗？揉揉眼睛……是的！“主角连一条狗都不如”，这就是冰冷的安那罗斯大陆上像比基尼一样随处可见的残酷现实！如果你有勇气进入瓦尔基里的装备界面，你会发现现实还能更残酷一些：作为游戏的主角，瓦尔基里就有着队伍里的士兵所不能享有的特殊待遇，比如说拥有个人的装备栏甚至拥有属性上乘的初始装备——虽然名字听上去很挫——“爪子项链”——谁知道是什么生物的爪子呢？也许是地精的吧……但装备毕竟是无辜的，问题并不是装备附加的属性，而是摘掉装备后瓦尔基里剩下的属性：−10点权威（是的，权威居然还能是负数），7点生命值（狗有35点，僵尸有47点），3点伤害（项链本身附加5点），也就是说，装备附加的属性要比瓦尔基里的初始属性还要高。





简陋的人物状态界面，值得吐槽的不仅仅是瓦尔基里的权威和智力属性，还有两位炮灰队友的属性中“售价（Price）”这个属性，嗯，格拉尔德值23块钱，芬里尔略逊一筹，但还是可以卖出16块钱……



摘下项链后，主角的属性就会从连狗都不如跌至惨不忍睹

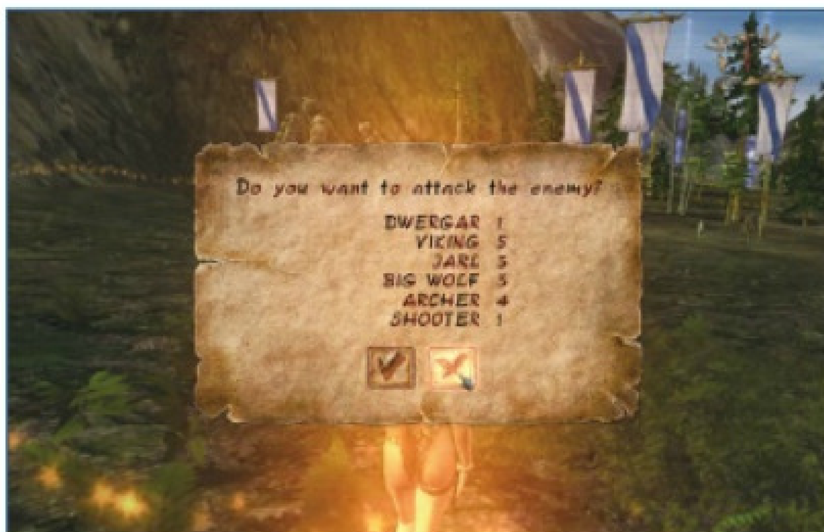
等等，根本就没有什么瓦尔基里吧！这条项链才是主角的本体吧！主角无论怎么看也不过是被这条项链附体的无辜路人罢了！25年的成长和锻炼的结果只是150点初始经验值而已吗！但第一次升级就需要400点经验啊！

战！战？战……

无论游戏世界疯狂到什么程度，“不怕狼一样的对手，就怕猪一样的队友”这个道理都是经得起考验的，对于充满活力的忠犬芬里尔和半死不活的僵尸格拉尔德而言，这条充满未知危险的冒险之路上最大的障碍和威胁并不是属性强力、战术刁钻的各种敌人，而正是它们的领袖，游戏的主角，由玩家亲手操纵的这只弱到令人发指的瓦尔基里。整个游戏世界——包括世界的规则，都在与这只脆弱的冒险队伍为敌：游戏刚开始，附近就布满了以“一大群”为基本单位的强力敌人，只要打上一场，玩家就能直观地感受到什么叫“摧枯拉朽”的力量——几乎没有一场杂兵战能够让玩家坚持两回合以上。当玩家第一次进入战斗时，八成会被战场上如同蜂窝般密密麻麻分布的网格震撼——随便一场战斗的格子数量都足以让任何其他回合制战略游戏的整个关卡感到惭愧，但是这战场规模大得毫无意义：随便哪个单位都能轻松在一个回合之内跨越大半个战场，如果它不具有这种程度的移动能力，那么它必然是远程兵种并且拥有无限的射程。



规模大得没有道理的战场——占据战场绝大部分的绿色格子就是作战单位在一回合内可移动的范围

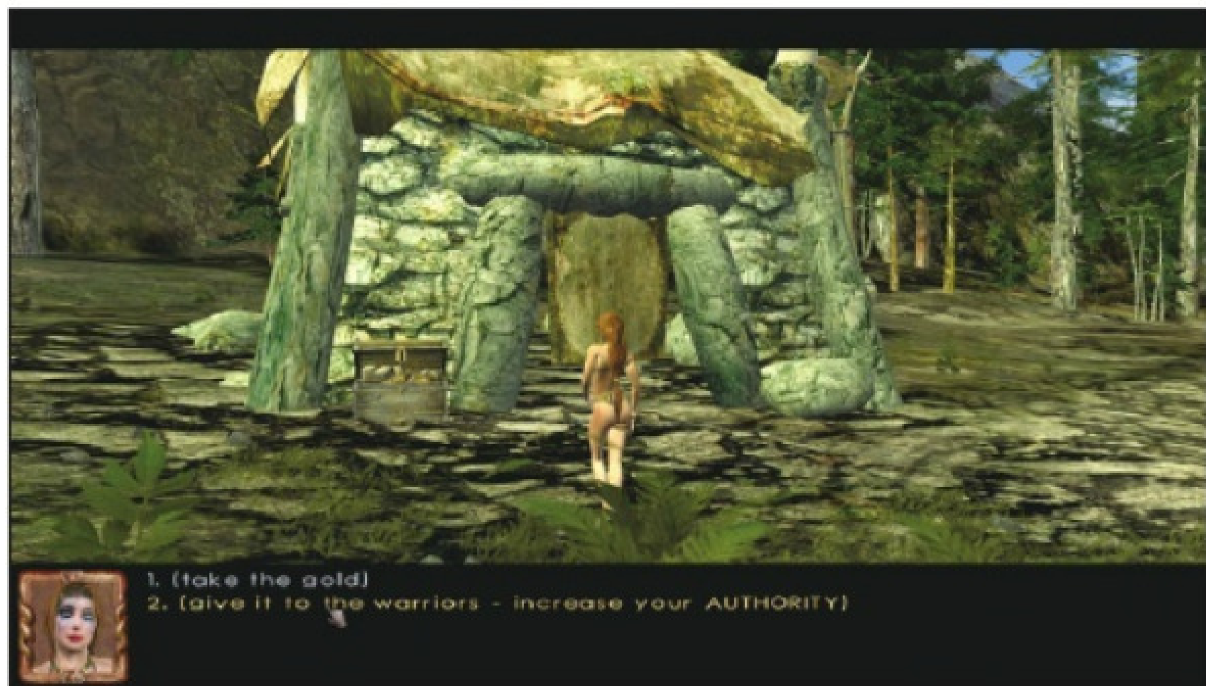


作为一个战略游戏，在战斗开始之前，游戏不会告诉玩家任何关于敌人战斗力的信息，玩家需要用自己的身体去学习“哪些敌人是惹不起的”——尽管很可能只学到一点“不要惹任何人”



这次，玩家在战场上只需面对一个敌人——一锤便能将瓦尔基里轰杀至渣的那种

最严重的问题是：敌强我弱的现实和主角不如狗的战斗力让整个战斗系统都失去了意义——即使玩家想按照一般RPG的思路去打怪练级，也只能在数次吃瘪受挫之后摇头放弃这种不切实际的念头——无论是不如狗的主角还是比主角稍微强一点的狗，被随便什么（哪怕是最弱的敌人）打一到两下就必然会挂



清醒状态下难以理解的设计遍布游戏各地，比如在游戏开始的地方，有个民宅模样的石屋前放着一个装满了钱币的箱子，玩家可以操纵瓦尔基里撬开这箱子，并选择将钱发放给部下——这样就能增长主角的“权威”——嘿！原来权威就是这样增长起来的吗！这到底是怎样的权威啊！只有兽人才能理解吧！

掉，而在任何一场战斗中，都只有两种可能发生：主角这边的作战单位先行动，芬里尔长驱直入杀入敌阵——出师未捷身先死——敌人慢悠悠地走到瓦尔基里面前，抬手一棒撂倒主角（或是一个大火球、一个毒云术把主角轰到半死，然后在下个回合毫无悬念地轰掉没死的另一半）——游戏结束；或者是敌人那边的作战单位先行动，一条敌人的狗或什么东西冲到瓦尔基里面前，吭哧一口把主角咬到半死，主角想跑都跑不掉，而僵尸队友和自己的狗没能在一个回合内干掉对方——于是对方追上瓦尔基里吭哧啃上另外一口——游戏结束。好吧，其实还有第三种可能：敌人那边既有能立刻咬到瓦尔基里的狗又有能放大火球和毒云术的远程兵种，于是第一回合开始——游戏结束。

相比之下，我方唯一的远程兵种——也就是瓦尔基里，和整个游戏的战斗系统一样毫无意义——首先，她的射程很有限，小于到任何一个敌人的移动范围；其次，她的伤害很有限，低于任何一个敌人的最大生命值的1/4；再次，游戏只允许在移动的同时攻击，不允许攻击后继续移动——这一切让主角变成了一个会走路的笑话：只要被敌人碰到就会死，只要想攻击敌人就必然会被敌人碰到，就算不想攻击敌人也会被敌人碰到——而且，所有敌人都迫切希望结束游戏，只要瓦尔基里出现在他们的移动范围和射程内，就再也无法活着走出去。

除了绝望和挫折之外，这个游戏还剩下什么？答案是：战术性！是的，战术！不如狗的主角也有不如狗的生存之道，综合上述对我方的不利条件，不难思考出一个对策：主角要尽量远离敌人、让两位扮演炮灰的队友在两回合内冲到敌人的远程兵种跟前并干掉它，如果这个战术得以顺利实施的话，战斗就能持续到第三回合，如果两只会走路的炮灰侥幸没有死掉的话，就有可能在几个回合中干掉剩下的敌人——当然，这一切的实现还需要一个更根本的前提，那就是一场战斗中只有两个敌人，而且这两个敌人弱的程度要与主角的队伍不相上下……为了找到这么两个敌人，玩家可能需要在寒冷无情的安那罗斯大陆上反复遭遇不同的强敌并死上十几次，就算是终于找到了目标，也必须确保计划万无一失——就算是点错一格，也会导致前功尽弃。

唯一的问题是：如果不是喝高了，哪有玩家能在清醒状态下坚持下去啊！

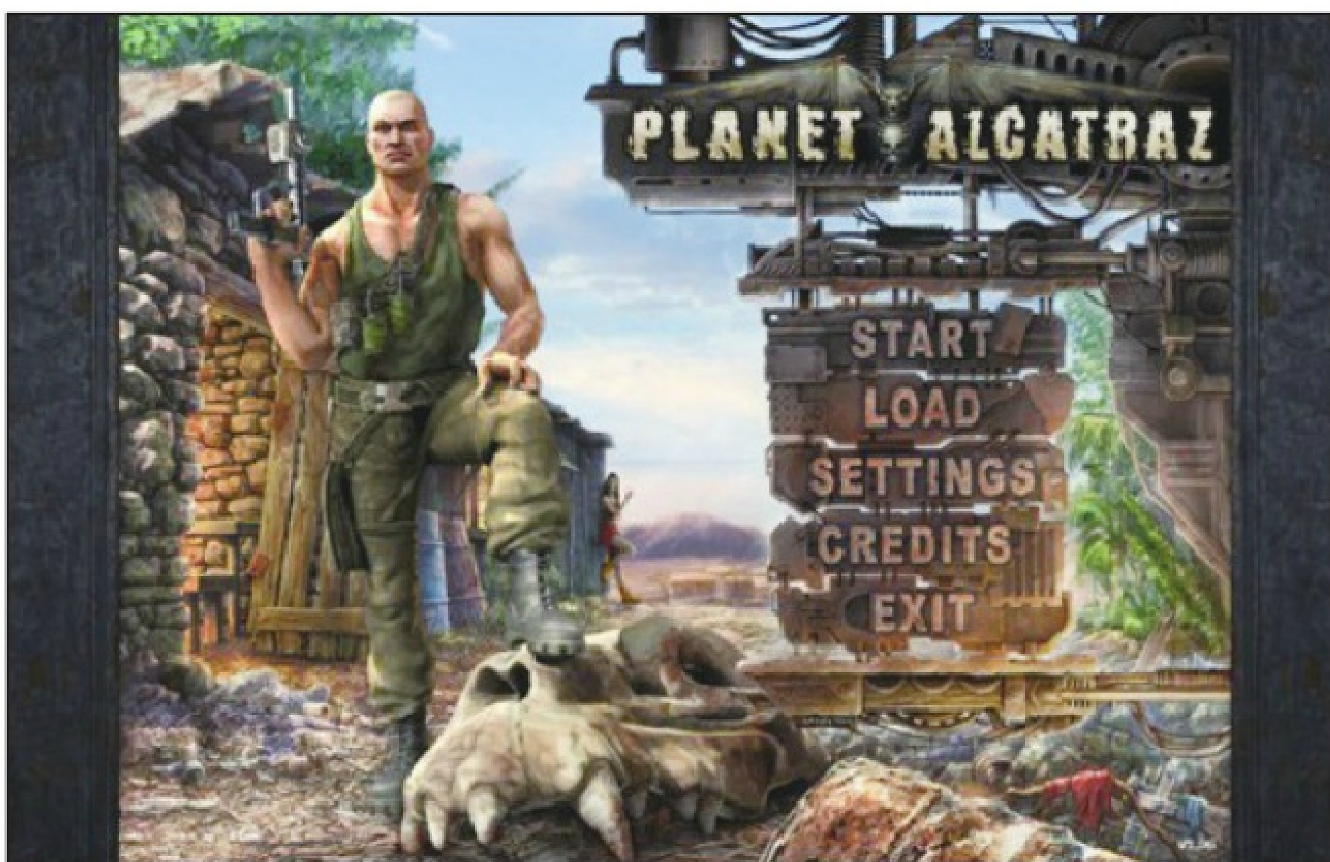
干杯！

从《君临天下——瓦尔基里》这部作品的表现来看，DVS工作室对俄罗斯伏特加市场做出的贡献绝对要远远高于他们对俄罗斯游戏业做出的贡献，对于这个神秘的组织，我们所掌握的信息并不多：它在2004年1月公布了《君临天下》系列的首部作品，之后低调地持续进行了长达三年的开发工作，最终在2007年1月向市场交出了成品，同年四月，DVS公布了名为“维度之主（Lord Of Dimensions）”的新作，游戏类型为ARPG，虽然名字听上去很威，但游戏仅存的一张图片的内容只是两个大光头筋肉兄贵搅……我是说，扭打在一起，让人不知道如何才能对此提起兴趣，我们也许应当为这部作品至今也没有面世且没有公布后续开发进度而感到庆幸。2008年，在将《君临天下——瓦尔基里》投入市场后，DVS石沉大海，销声匿迹，尽管至今没有任何迹象表明其已经解散，但同时也没有任何迹象表明这个工作室过上了幸福的生活——也许他们转型成了一家酒吧，或是集体改行去做了酒精批发生意，不管怎么说，凡是玩过《君临天下——瓦尔基里》的玩家都应当为他们没有继续开发游戏而干一杯，为核武器发射按钮没有掌握在他们手中再干一杯，为育碧不曾将《英雄无敌V》的开发工作外包给他们干第三杯，为《国王的恩赐》系列并非诞生于他们之手而干第……第四杯……什么？你说……我醉了？没把瓦尔基里练到第二级……就……就不能算醉啊……

Planet Alcatraz

有人说，“俄罗斯游戏一向都塞满了莫名其妙的东西”，作为一枚很不幸没玩过几款正宗俄罗斯游戏的玩家，我无从验证如此箴言的正确性。但在某天打通了这款名为《地牢清洁工》（Dungeon Cleaners）的游戏之后，我算是部分认同了这句话……以及需要补充的是，这款游戏另有一枚个人认为相较之下更加内涵拉风的名字：《恶魔岛星球》（Planet Alcatraz）。

话说在前头，这是一款在某些人看来无比扭曲的游戏，至少我在推荐给若干个人后得到的反馈就是如此。偶有毅然下载安装趟雷的勇士，也纷纷表示“虽然我很蛋疼但这游戏药效太重了我受不起”……可喜可贺的是，最终还是有枚强者和我一起扭曲地通关成功，高达至少百分之二十五的推荐成功率使我得以幸免游戏过程



Alcatraz本意是指旧金山湾一座以难以越狱闻名的联邦监狱，就是肖恩·康纳利和尼古拉斯·凯奇在《勇闯夺命岛》中勇闯进去又勇闯出来的那座



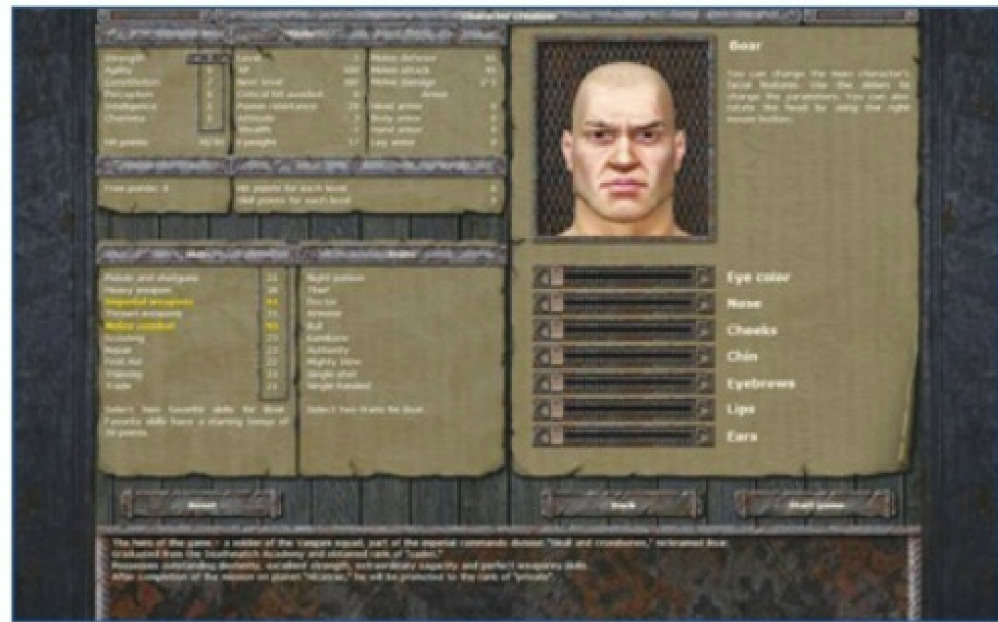
黑岛的“范布伦”，一个悠远的梦

中无处吐槽的悲惨境地。好吧，相信你们也看出真相了，这游戏我总共推荐给人的次数就没有超过两只手的计数范畴－－不是我不想推荐，但是你总不能指望我把这枚游戏推荐给次世代少男少女们吧……因此，那25%的数据看起来是很华丽没错，但悲惨的事实是，构成其分母的，是四枚通关《辐射2》不止一次的老玩家。

不过我必须要指出的是，所谓“莫名其妙”和“扭曲蛋疼”的评价与制作公司在游戏细节上的十足诚意并不矛盾。一言以蔽之，这游戏给我的感觉就像是范布伦的私生子——现在你们明白为什么之前的分母都是玩过辐射的家伙了吧。或者让我们更加精确地比喻一下的话，假设黑岛范布伦计划是时下热火朝天的《星际争霸Ⅱ》中被群众以更加喜闻乐见的称呼“狗”所冠名的异化虫的话，那么这款游戏就是由狗进化而来的毒爆虫……

当年流产的黑岛范布伦计划至今仍是不少骨灰级辐射死忠的怨念。这个引擎开发工作基本完成、已进入对白和地图编辑阶段的项目，最终却因为人手不足、财政吃紧的原因而被撤销。如今Bethesda Softworks已经发行了辐射系列的第三作，但对于从初代辐射一路玩下来、已经习惯了俯瞰式视角的老玩家而言，第一人称模式的《辐射3》实在无法让人产生太多的怀旧之情。你看，人就是这么奇怪的一种东西，所谓越老越顽固……总之这里无意评论B社《辐射3》的优劣或是对凡人性进行哲学探讨什么的，只是在看过/玩过网上流传的范布伦DEMO之后，还是会产生“如果《辐射3》是这副样子该有多好”的感慨。感谢俄罗斯人，感谢1C Company，现在我们有了一个“范布伦如果继续开发可能会是什么样子”的参考样本，可以用来尽情地进行各种惨无人道的围观调戏……我是说，体验研究。

之前说这款游戏是范布伦异化版当然不是毫无根据的，凡是成功安装游戏并点了大大的“Start”按钮的人立刻都会被人物创建界面所震撼：“这他喵的不就是辐射么！”没错，虽然S.P.E.C.I.A.L.中的E改名了L不见了，虽然Traits/Perks系统被大幅简化了，但看着这似曾相识的Skills偏好选择，辐射范儿的Traits名称描述，就实在让人无法不将其与辐射联系到一起呀。


喂，这浓重的山寨感是怎么回事……

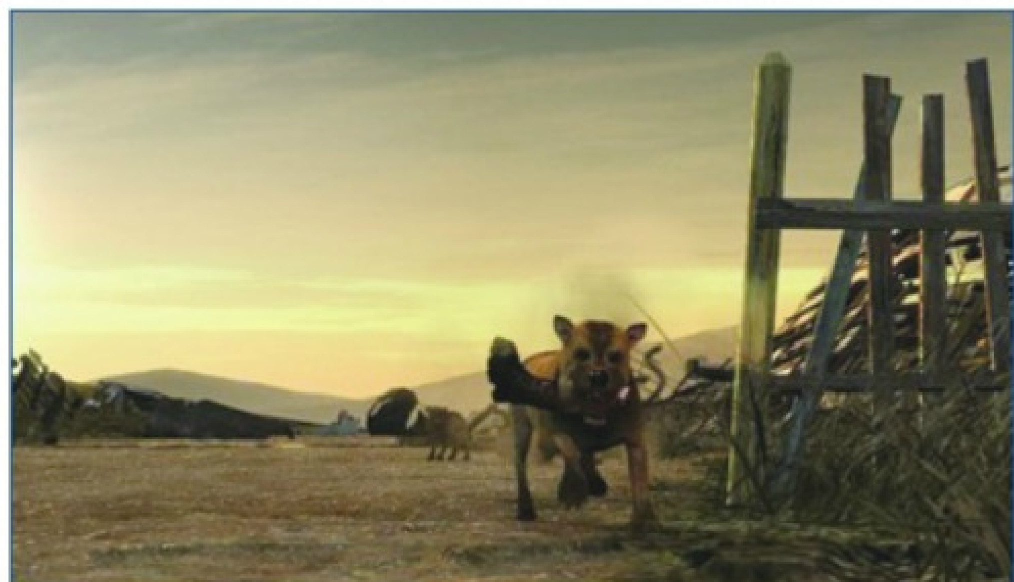
但是先别激动，这款游戏毕竟不是辐射－－你看，辐射就不会不允许设定人物年龄，而这款游戏甚至不允许你修改人物姓名，不管你愿不愿意，你都得顶着个总让人联想到野猪的名称拱穿整个游戏……至于那个为人物头像捏脸的功能，再怎么改也不会把你那野猪般的……我是说，粗犷男子汉充满力度冲击感的容貌变成奶油小生。所以，认命吧。另外需要指出的是，作为一枚RPG，这款游戏在剧透方面堪称此类游戏中典范：看到人物创建界面下方的“The hero of the game...”了没？不用怀疑，这短短的一段话，就精确地描述了你在整个游戏中所做的一切事情，甚至连结局都预先告诉你了……至于多结局什么的，那是啥？好吃么？

总之，你要做的就是老老实实地加好属性设好技能选好天赋，然后一边想象自己就是野猪一边点击“Start game”开始享受这款游戏－－什么，你说过场CG里的对白和配音太雷了你受不了？请扭曲地接受吧，就算把语音关了这些3D模型还是会动不动就念课文。之后迎来你人生，呃不，是游戏中的第一战：两枚混混。作为一枚辐射like游戏，至少这游戏没有像《辐射2》一样上来就让你和一群蚂蚁对殴或者捉迷藏，以你的战力完全可以轻松捏下这两枚混混顺便熟悉游戏操作——当然，前提是你之前创建人物时不顾自己粗犷形象楞把自己改造成了弱不禁风的高智商人才，否则请退出游戏重新创建人物……

话说所谓欧美硬核RPG都有个通病，就是游戏初期都有那么一段对玩家极端不友好的时期，《辐射2》的神殿试炼、《博德之门1》的野狼和新人杀手塔尼辛莫不如是。相较之下，也许应该说Planet Alcatraz算是相当“友好”的了，你初期要做的事情无非就是轰下这两枚混混，轰下一枚痛不欲生的受伤人士，轰下一整个营地的强盗，顺便再被一只猩猩轰下……好吧其实这游戏的战斗系统并没有采用辐射那种消耗AP的回合制，而是类似于《博德之门》的带空格暂停功能的即时回合制。本来这没啥不好，相对而言还提高了游戏的流畅度，但偏偏它有个令人相当无语的设定：暂停状态下可以不间断地死命嗑药加血……所以如果你注意收集了足够多的胡萝卜的话，还是能用这种相当没牙的招数死磕掉猩猩的。

至于交涉恐吓唬骗之类的“技巧性选项”，忘了它们吧，游戏中要么不给你机会，要么给出的选项都相当的“简单明了”，不是“你要战，那便战”的强制性战斗，就是一言不慎祸从口出的Bad Ending。特别是在战掉混混推平营地硬磕/绕开猩猩之后成功地“潜入”兵工厂服苦役的时候，请尤其地学会装孙子，不要玩什么“哎呀人家的名字是个大秘密不能告诉你啦”或是“您太抬举了俺只是一介狗腿命还是永远做个打杂的吧”之类的傲娇别扭受行为，俄罗斯不兴这个，这么选了的话连机会都不会给你，直接就把你扔去喂狗。

“那岂不是要三步一S五步一L？”放心，毛子游戏对细节的认真之处这种时候就体现出来了：“我们贴心地提供了只要触发对话必定先自


不用怀疑，游戏中你几乎绝对不会错过这个被喂狗的Bad Ending

动存它一档的机制！”好吧这本来是件好事但结合各种核突的强制性Bad Ending看的话为啥就觉得那么别扭……不过对话界面要大赞一个，几乎占满屏幕的对话界面非常便于我等这种非英语母语的人慢慢阅读，任务提示也相当明晰，绝不会出现转来转去就是不知道要去哪儿的情况，不得不感慨俄罗斯人在不含糊的地方还真就不含糊。

所谓“人性化”的体现不仅如此，这游戏里你还可以豪放地大偷特偷大抢特抢，因为绝大多数情况下，偷窃/抢劫失败的结果就只不过是离开Rob窗口，NPC看待你的眼神依然如同看待一枚纯洁无辜的羔羊……而且偷窃得手的XP由物品价值决定，抢劫则是成功就有XP入帐，性价比之高，初期不把大大小小的NPC从里到外偷个遍抢个遍简直对不起设计者的良苦用心。什么，你说你招惹了警卫？请欣赏喂狗结局吧……



看这四枚兄贵，你感觉如何，感觉如何了呀

虽说并肩战斗时最忌讳的就是猪一样的队友，但在游戏前期连这都成了奢望：你需要老老实实地服苦役，服苦役，服苦役，Farm掉兵工厂所有重要任务升到二十多级，然后以一人之力轰掉一票守卫搭火车逃出去……之后才可以收到三枚队友，但是放心，不会有什么外星人、未来人、超能力者之类的奇怪队友，只不过是和你一起到这个星球执行任务的三枚肌肉糙汉而已……而且你还非救不可：因为这是主线剧情，不救就进行不下去。


敌方的战斗机器人是强悍能轰下半个星球的强者，你的装备不够好？那就只有被轰杀至渣呀！

不过从此游戏也真正开始有趣了起来，充满了各种欢乐的吐槽点。诸如乱逛到名为House of Kingpin的豪宅，贿赂守卫上楼偷听会议，满心想着或许有啥支线任务结果刚上去就强制剧情，被一堆霰弹枪喷成渣；要不就是跑到医院费尽唇舌假扮医生混上楼，却撞上医生捞起斧子（没错，就是那种砍柴斧）准备给患者“治病”，然后被病人华丽地掏出手枪轰爆，看完戏假扮医生的报应就来了：被三个皮糙肉厚的“患者”围攻，结果不得不落荒而逃……进入这个阶段的另一大好处就是，除了喂狗结局之外，你有了另外一个结局画面可以欣赏……不过反正有着对话前必定自动存档的机制全程保驾护航，多看几眼“你们找啊找就是找不到只好老死此地”的结局调剂一下也没啥不好，是吧。


一览无余的超大对话界面，密密麻麻，朴实刚健，头晕目眩……

至于其他各种细节，像是喝高伏特加后的扭曲舞蹈（哦也，又是伏特加）、基情四射版罗密欧朱丽叶（胖子男一枚与驼背男一枚，这个，咳……）、Boar的真名（你就估不到人家是大名鼎鼎的“James Bond”吧！）、达斯·维达的面具（卢克：你杀了我爸爸！）、满城拥有自己独特姓名的妓女（而且身上还都有9mm穿甲弹！大姐你们倒底是做啥的……）等等，简直将俄式的恶搞发挥得淋漓尽致。

初期被各种贴身抱团式肉搏郁闷了的人有福了，冲出牢笼之后摆在你面前是一片广阔的新天地：冷兵器有能打的双手剑和更能打的武士刀，热兵器有豪放的双发霰弹枪、爆头之王狙击来复枪以及大杀器凯恩机关枪，最后还有射程横跨五分之四个地图的帝国武器，等等等等。而迎接你的除了各种类人生物之外，还有变异老鼠变异虫子变异……鸵鸟，满满一地图带“死气光环”的僵尸，以及各种邮筒和机器人，还是等等等等。毛子在这方面没有让人失望，画面精致、战斗流畅，四人一齐喊哩喀喳或者突突突突的豪快感完全满点。

有人问了，那游戏剧情和队友互动呢？好吧你知道的，俄罗斯做游戏一贯就是这样，细腻的地方极细腻，但糙的地方也极糙，总会突出些什么忽略些什么。而除了雷人的配音过场和战斗微操之外，游戏剧情和队友互动这两项在本游戏中也很不幸地属于被遗忘之列，虽然号称有两个不同的主线流程但殊途同归，更重要的是，我至今压根就不知道究竟是什么触发了不同的分支……因此你要做的就是顺着主线尽快收齐队友然后四处接与主线关联不大看起来就是纯为Farm而设计的支线任务战战战，尽情地享受战斗的快感才是正道。事实上这游戏的精髓也就在战斗系统，游戏过程中不止一次地让我产生“如果范布伦也这么做/做得更好点儿的话那一定很棒”的想法。

总而言之这就是一款典型的俄罗斯游戏，虽然整体而言不少方面都达不到经典大作的标准，但该有的要素都具备，绝无敷衍。和辐射比起来，这游戏的优点是画面精致、战斗流畅，欢乐的恶搞/致敬也很多；缺点则是支线任务比较单调，完成任务的手段通常只有一种，基本无法像辐射那样只靠对话就能过关。虽然它无法满足大部分人的口味，但对于厌倦了近年来的“大作”、想要体验复古风格的游戏、并具备一定英文阅读能力的玩家而言，去试吧，你不会后悔的。

当然，我是不会承认上面那段话和文章开头高达百分之二十五的蛊惑成功率有什么关系的，推广什么的最讨厌了，哼唧。



俄式游戏，一路走好



这是一个ChinaJoy的季节



■本刊记者 Psychoo 大漠小虾

这是一个ChinaJoy的季节，空气里都是Showgirl的味道，不打游戏的人是可耻的。
这是一个ChinaJoy的季节，大家应该保持秩序，搂搂抱抱，这样就好。
我喜欢Showgirl，ChinaJoy里应该有Showgirl，即使被高管带走，也应该互相微笑。
这是一个ChinaJoy的季节，大家应该踊跃试玩，不打游戏的人是可耻的。
Showgirl像鲜花一样绽开，她们不能让自己枯萎，没有选择，我们必须拍照。
Showgirl的微笑随风飘散，随风飘散随风飘散，她们并不寻找并不依靠，非常地骄傲。
游戏的人，他们想像鲜花一样美丽，一朵骄傲的心，风中飞舞，跌落人们脚下。
游戏的人，他们反对生命反对无聊，为了美丽，在风中在人们眼中变得枯萎……



ChinaJoy就像一幅涂鸦，你随手画上一笔，我随手画上一笔，各有各的风格，各有各的想法，以至于你完全看不出最初的样子了

ChinaJoy没有辜负炎热的7月底，十几万观众如约而至，在喧嚣的人声、39.999度的高温、成群结队的柳腰、一个比一个大的单反以及各路领导的讲话中正式拉开帷幕。

可是，我们该说点什么呢？

在我还上学时，曾经参加过第一届ChinaJoy，也是唯一一届在北京召开的ChinaJoy。虽然我有很严重的健忘症，但还是依稀记得第一届ChinaJoy的青涩。远没有今天如此多的参展商，远没有今天如此多的观众，远没有今天如此多的Showgirl，相对简陋的展台和乏味的活动和与今天比起来宛如蚊鸣的宣传口号，就好像穿着金利来西服配上回力运动鞋去参加一个蒙面舞会。

ChinaJoy有点像一个只身前往大城市打工的农民兄弟，带着因为视野问题形成的淳朴或者说风土人情，一头扎进物欲横流的现代化都市猛兽的虎口。他曾经被歧视，被挤兑，也曾经彷徨，曾经沮丧，但从未放弃，支持他的是“我要做个城里人”这样的信念。他一点点学习，一点点变化，得到的知识无所谓好坏，发生的变化也无所谓好坏，只能说是一种量的积累，产生了质的变化，当然这种“质”也无所谓好坏。

终于有一天，他洗掉天赋重新加点。

现在他成熟，他稳重，他圆滑，他市侩，他全盘了解大城市的生活守则，并且逐渐让这种守则融入血液。他有了洋房，有了跑车，有体面的工作，有美丽的女人，超额完成了“我要做个城里人”这个艰巨任务。

我们应该恭喜他，为这种人生的变化鼓掌，没有人不愿意过上富庶的生活。

可是你又总觉得在得到的同时，他似乎失去了一些也很重要的东西。

是什么呢。

为什么要有单机？

很多人抱怨ChinaJoy上都是网游，没有单机。其实每届ChinaJoy上都有一个手掌便可以数过来的单机游戏出现，不过从比率上来看，的确可以忽略不计。

我想这里有一个认知上的误区：为什么ChinaJoy上要有单机？谁说E3上有单机ChinaJoy上就得有单机？谁说TGS上有单机ChinaJoy上就得有单机？谁说科隆展上有单机ChinaJoy上就得有单机？

ChinaJoy就是没有单机。

所以如果你对网游没有丝毫兴趣，又没有观赏姑娘的美好愿望，那么就完全没有必要去关注ChinaJoy。

几乎所有够资格、够资本的运营商都会出现在ChinaJoy上，这其中又分为两类。一是诸如盛大、完美、巨人、腾讯这样的一线巨头，他们不可能不参加，尽管也许这对营收来说带不来什么积极效果，但如果不参加就一定会有消极效果，所以可以理解为一种“做功课”的心态，用英文讲叫Have to；二是一些新进的厂商，他们是实在地需要ChinaJoy这个平台来展示自我，当然不能说参加一次ChinaJoy就能让他们平步青云大放光彩，只能说是一次不错的机会。

“国产单机已死”这种老掉牙的、说出来完全不给力的、听着就烦人的话题我不想多说，我能看到的就是网络游戏市场的繁茂，不管这种繁茂的根基为何，也不用考虑这种繁茂的本质为何，反正起码现在是繁茂的，是有活力的，是可以让那些还有制作游戏理想的家伙吃饱饭的。甚至可以说，假如没有网络游戏，就不会有ChinaJoy。

这个Joy很China，所以，为什么要有单机？



“坐在电脑前幻想着自己是屠龙的勇士”很爽对不对，更爽的是“一群人坐在电脑前幻想着自己是屠龙的勇士”，所以，为什么一定要有单机？

为什么要看游戏？

另外一种负面声音是ChinaJoy完全就是Showgirl大展，至于什么游戏、什么厂商都没人关心，点击率最高的是就是姑娘，漂亮姑娘。

喂……有姑娘看不好吗？难道弄一堆大老爷们儿才算好？得了便宜不要卖乖嘛，不要与人民群众喜闻乐见的内容对抗哟。

为什么ChinaJoy上就得看游戏？谁说E3上看游戏ChinaJoy上就得看游戏？谁说TGS上看游戏ChinaJoy上就得看游戏？谁说科隆展上看游戏ChinaJoy上就得看游戏？

咱哥们儿就是来看Showgirl的，违法吗？

好吧我是说，作为一个以男性为主要组成部分的玩家群体，Showgirl是最直观、最有效的抓眼球方式。爱美之心人皆有

之，一个漂亮姑娘展示的游戏肯定要比我这样的人去展示能吸引更多人。作为一个普通人，尤其是学校（公司）——家里两点一线的人来说，ChinaJoy也许是唯一一个能让你同时看到如此多的穿着性感的女孩子的场所，光凭这一点，便值得去，值得去啊！

也许有人会问，为什么厂商不能用游戏本身来吸引观众而只能用Showgirl呢？这个问题很幼稚！所以我不准备回答！

算了还是回答一下。首先我们要搞懂目前国内网络游戏产品的特点，它与单机不同，除去少数几款也许是得到火星科技的作品外，大部分游戏的用户群并不在上海这种一线城市。如果你看过玩家群体分布报告，可能会知道目前我国网游用户很大一部分比例来自二三线城市，除去少数狂热分子或者恰好出差至此外，没多少玩家会买张机票去上海参加ChinaJoy。参展观众大部分都是上海本地人，这种一线城市的玩家本就不多，而且大都集中在所谓“高端”游戏中，《魔兽世界》展台的人流量可以说明这一问题。

所以，完全没必要把ChinaJoy理解成一个传统游戏展，它就是一个很热闹、很好玩、有周边、有女孩、有奖品的超大型Party，你不能要求更多。

男人



卸妆后的真相是什么并不重要，所有男人在这4天里只是想看到更多的姑娘，更多、更多

前阵有个朋友问我，ChinaJoy上男女比例大概有多少。我问他算不算Showgirl，他说全算上，我说那么大概是四成女孩，六成男孩。他说如果只算观众呢。我说那样的话，大概只有一成女孩。

这也可以理解，本来女玩家就少，而且如果你是男性，也不会去参加什么“男性模特选秀”吧……

在ChinaJoy上的男人主要有两个特点：一是大都带有照相设备，从手机到单反都有；二是很少有人带着女朋友……你懂的。

他们的双眼基本全程保持警醒，哪里有让人眼前一亮的Showgirl便会很快聚集在一起，一番猛拍后再继续寻找下一个目标。他们很喜欢鼠标键盘这样的周边，不惜在烈日下排上一个上午的长队，其实这种事让我有种不好的感觉——被厂商玩弄于股掌之间的感觉，当然如果不排队我也会去拿一个。他们大都三三两两成群结队，面带微笑穿梭在各个展馆之间，就那些漂亮的女孩、好玩的事情交谈不止。

基本上，起码看起来，这些“男人”应该是开心的，不管好玩不好玩，起码是喜闻乐见的游戏产品，不管能不能认识，起码是相当养眼的漂亮姑娘，不管周一如何，起码是一个和朋友玩乐一场的下午。

所以我觉得这就挺好，作为一个展会，能让大部分观众感到快乐，便已足够。

女人

刚才说过，女观众在ChinaJoy上很少能见到，所以这里的“女人”就是指Showgirl。

首先我想说，Showgirl很辛苦。大部分普通Showgirl拿到手的薪金是一天300～600元，这对基本上要站一天、动一天、笑一天的工作量来说并不等价。当然你可以说，Showgirl有“通过ChinaJoy红透网络”这种私心，但我认为这种“红”只是一个附加的、不可预知的、完全不由自己掌控的事件，并不能得出“自找的辛苦”这种结论，就好像你去找工作，老板对你说，嘿，小伙子，你的薪水是一个月600元，不过你以后说不定能当CEO哦。


女人都是美丽的，女人应该是美丽的，尤其在ChinaJoy上

Showgirl的组成很复杂，有学生、专业模特，也有很多你想不到的身份，有关这个问题也许某期我们会单独写文章来说。

总之只要你不是用英国管家的标准来衡量，你能见到的大多数Showgirl都很敬业，对观众也挺友善，不会因为你很丑便不拿正眼看你（我深有体会！）。

本着认真工作的态度，我去搭讪，哦不是，去采访了不少Showgirl，除去三围外，其实我最感兴趣的是在这样一个游戏展上，到底有多少Showgirl平时玩游戏?

尽管我去攀谈的并不多，但根据统计学原理，玩游戏的Showgirl凤毛麟角，只被我遇到一个。当时我和一个朋友正在抽烟，对面有两个Showgirl安静地坐在那里，时不时能看到几个媒体的家伙去跟人家要电话或者校内网ID之类的，其中一个女孩告诉我她平时玩游戏，不过很少玩网游，很喜欢国产RPG，说到仙剑、轩辕剑以及刚刚上市不久的古剑，她得眼睛笑成了一条缝。

这就是唯一一个我遇到的玩游戏的Showgirl。

另外一件好玩的事情是一位日本朋友对她们的评价，他说，与TGS比，ChinaJoy上的Showgirl或者漂亮许多，或者丑许多。在别人背后讨论人家长相明显不够礼貌，我只是想借此说明一个宇宙定理：中国的漂亮女孩，多得很！


时至今日，ChinaJoy已经从一只小猫变成了一只吊睛白额的猛虎，所以你不可能再像过去那样把它抱在怀里喂养

研祥：5亿打造“梦天堂”


也许没有多少人会想到于丹会出现在网游企业的发布会上

在几乎等于“肯定赚钱”的市场反馈下，传统行业进军网游已经不再稀奇，许多传统行业风投也都把目光聚焦于此。但如研祥这样重量级的企业，并不多见。

可能很多读者并不了解研祥，研祥是国内最大的特种计算机软硬件生产厂商，其产品遍布各个行业，大至地铁、小至收银机。在本届ChinaJoy上，研祥正式宣布进军网游，并斥资5亿打造网游公司“梦天堂”。

研祥董事局主席陈志列表示，这是研祥董事局有史以来最大的单笔投资，研祥高科技控股集团将在梦天堂网络公司第一笔收入到账前投资最高人民币5亿元进军网游市场。

陈志列指出，研祥高科技控股集团旗下的梦天堂网络公司将是集团未来发展的重要方向，集团董事会有耐心等待梦天堂正式盈利的那一天。虽然网游行业会有很多风投进行投资，但是梦天堂完全由研祥自己投资控股，进入网游行业也是经过多年的考量之后决定的。

比较意外的是，梦天堂没有选择名人明星进行产品代言，而是请来因“国学”而成名的于丹作为学术顾问。


国学网游这个概念老实说很新奇，也很……奇怪

于丹表示，尽管现在有很多关于电子游戏的负面声音，但游戏其实只是一个载体，关键还要看其内容，谁说游戏就不能教人向善呢？网游一样可以“国学”。

目前梦天堂准备推出的产品是《七龙珠Online》，据了解还在各种调试之中。

网游市场发展至今，“大者恒大”虽然不是必然，但绝对是趋势之一。很多业内人士均认为，再过几年，随着产品同质化严重，小厂商将很难有存活之地，因为到那时大家拼的就是钱。所以对玩家来说，研祥这种传统强势企业的出现是一件好事，根本原因就是它足够有钱，这是一个基础，毕竟游戏不是光靠理想就可以制作，只有在充沛的资金基础上，才有可能研发出优秀的游戏产品。

目前梦天堂的战略思路很明显，首先通过代理海外作品熟悉这个市场，培养相关人才，接下来才是大肆招兵买马，高调出击。

至于其产品思路，邀请于丹更多的作用应该是品牌宣传，“国学网游”完全不必认真，如果真的出现，倒也算是有趣。

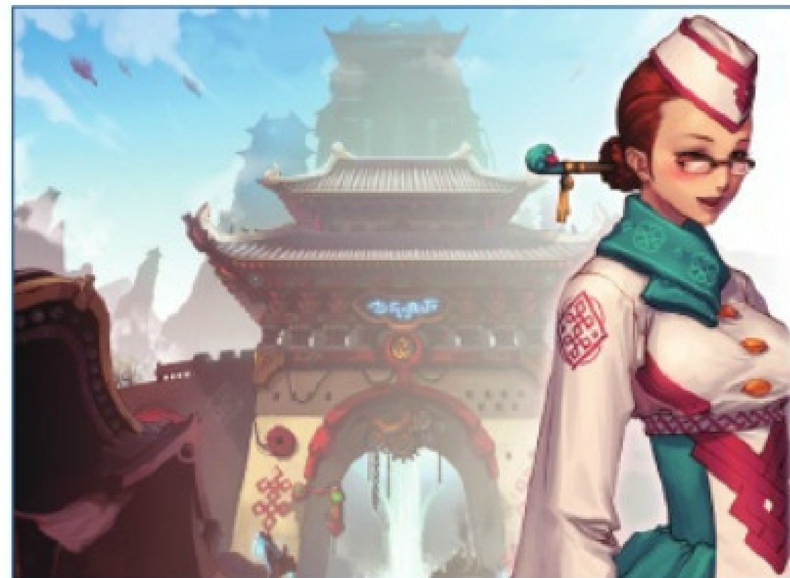
不管如何，希望梦天堂能够给所有玩家编织出一场“好梦”。

腾讯游戏：DNF的成功很难复制


腾讯游戏副总裁马晓轶一直在强调“市场细分”

尽管在运营能力上腾讯游戏还不能向盛大叫板，但其赚钱能力已经是圈内首屈一指，在线人数排行榜上，近乎一半的作品都是腾讯游戏旗下，这其中DNF的影响力占据头筹。DNF以降，《龙之谷》《C9》《剑灵》，包括今年E3上声名远播的TERA，动作网游似乎已经成为一种不可逆的趋势，但能否取得与DNF的一样的成功则未可知。腾讯游戏副总裁马晓轶认为，DNF的成功虽然很难复制，但并不是说没有别的机会，我们也在尝试拿到《C9》这样品质更高的作品，我相信动作游戏市场需要一个突破性的高品质产品。

针对从各家今年第二季度财报得到的网游市场增速减缓、新增玩家减少这一说法，作为拥有最庞大用户群的腾讯游戏是最有资格回答这一问题的，马晓轶对此表示，其实市场是不是低迷，其实大家只要看看ChinaJoy门口排队的人群就可以看出，到底是热情高涨还是市场低迷。在我看来，中国的玩家其实还是在高速增长的，玩家对游戏的热情并没有消除，其实现在低迷的是产品。大家可以看到，经常会有很长时间内市场上都没有一款高质量的、可以引起玩家巨大热情的产品出来，我觉得这是中国业界面临一个比较大的挑战。以往的一些游戏的玩法和模式，经历了很长时间之后，玩家似乎已经厌倦了，玩家需要新鲜的挑战及新鲜的玩法。细分市场是目前腾讯游戏采取的应对手段之一，我们以游戏玩法来细分市场，每个新的细分市场开拓出来，都会给玩家全新的玩法体验，这对玩家来说是非常新颖的地方。之前中国网络游戏用户是在比较狭窄的人群当中，过去一年当中我们看到了新趋势，有更多不同年龄段的玩家进入网络游戏，比如说我们的社区类游戏，我们的QQ农场，真的是从10～60岁都会玩。我们正在迎来一个游戏行业的新起点，我们内部称之为“全民游戏”时代。可以看一下日本的状态，之前大家说日本传统游戏市场碰到一个瓶颈，不会再有增长，但是看看任天堂做了什么？他做了Wii和NDS，做很多新的产品，让更多并不认为自己是玩家的人进入到这个市场。所以可以看到这个市场是具有高速增长的潜力的，我们很有信心面对这样一个新的市场。


DNF的成功几乎不可复制，但动作网游的机会还有很多

炎龙互动：单兵作战已被淘汰


炎龙互动副总经理许世昌认为单兵作战已经不再适合今天的网游市场

作为这两年从成都涌现出的一批网游厂商中的一员，炎龙互动凭借3D横版动作类游戏《东游记Online》杀出一片天地，打下一个良好开端。炎龙互动副总经理许世昌表示，加之目前研发已经接近尾声的MMORPG《荣耀之战》，炎龙互动已经由单一产品发展到多款产品。

在几家一线厂商把持天下的今天，新晋厂商欲分得一杯羹虽然还有机会但已经困难重重，尽管大家都说这个市场仍在增长，但看看财报就知道市场份额基本都在巨擘手里，炎龙互动作为新人能够在4年内崭露头角，许世昌认为，在游戏行业要想开花结果，必须把根基深深的扎在研发上，否则未来难免受制于人。在未来我们还是会继续坚持这种思路。我们一直都和国内各大运营商以及成都区域的研发企业保持着良好的联系，欢迎任何形式的合作，不单是和业内的一线厂商，甚至是进行更加广泛的异业合作也未尝不可，且在游戏业内已有成功先例。因为，在网络游戏厂商如雨后春笋般纷纷崛起的今日，单兵作战的模式已经被淘汰，况且业内众多企业或多或少都存在着研发和销售不平衡的现状，所以企业间相互借鉴、互补有无是一条必经之路，甚至也是唯一一条取胜之道。

许世昌指出，不可否认，现在的已经有行业巨头林立的情况出现，但互联网行业不同于传统行业，新创建的企业，只要在技术上领先，或者有好的创意或产品，后来居上的事情是屡见不鲜。任何一家百年老店，肯定都是从行业新人做起的。不要怕这个行业有人抢了先机，积跬步可致千里，所谓的突破点，归根结底还是踏踏实实把产品做好，客户终归是冲着产品来的。而只有得到客户的拥护和信赖，一家企业最终必然实至名归。


《东游记》为炎龙互动开了个好头儿

而对于成都突然出现数家网游厂商这一现象，身在其中的许世昌认为，其主要原因集中于三点：一是作为西南五省的经济中心和枢纽，成都的研发型企业能够得到经济大环境利好的推动，在这一点上虽然不及沿海个别大城市，但仍然能较好的亲近市场，把握市场的脉搏。二是成都的游戏产业近年来得到了市政府、区政府等一系列相关部门的大力扶持，做了很多衔接企业合作、推动游戏产业做大做强的实际工作。这次的ChinaJoy展会上，成都市政府组织八十多家企业集体参展，这是ChinaJoy历史上第一家政府带队参展的事例。三是成都并不缺乏游戏研发人才，本地众多重点院校和越来越多远道而来的国内外大型游戏企业，都在为成都源源不断的输送着人才。

网龙:把改编“经典”进行到底

接连几款“经典”改编后，网龙公司副总裁林欣显得十分淡定

网龙在ChinaJoy上宣布，同全球孩之宝公司正式达成一项授权协议。根据协议内容，网龙将基于“变形金刚”的品牌形象，开发大型MMORPG《变形金刚在线》。新游戏预计于2011年在中国及亚洲、含俄罗斯在内的独联体成员国、中东及北非地区正式推出。网龙同时享有此款游戏在上述地区的运营权。

网龙公司副总裁林欣表示，孩之宝的变形金刚在全球范围内拥有不可动摇的影响力，而孩之宝与变形金刚在中国乃至亚洲其他主要市场的渗透程度也不断加深，具有与变形金刚玩具产品交叉营销的强大能力。孩之宝公司内部强大的数字媒体团队使我们双方无论从开发理念或开发技术层面，都有更默契的沟通配合。网龙公司将致力于把《变形金刚在线》打造成一款让人耳目一新的游戏。

孩之宝公司数字媒体及游戏业务总经理暨高级副总裁Mark Blecher 表示，网龙在成功研发MMOG上的专业性已得到业界肯定，加之他们对“变形金刚”品牌的热情，这些都促成了我们同网龙的合作，联手打造一款具有突破性的大型网络游戏，呈现给中国及亚洲、含俄罗斯在内的独联体成员国等的众多变形金刚爱好者。”



“关公”版变形金刚《解放》作者毕横被网龙请到现场，网龙也表示会在《变形金刚在线》中加入中国玩家的创意

网龙同时正式拉开“中国原创变形金刚行动”的序幕，近期甚受瞩目的“关公”版变形金刚《解放》作者，中国美院学生毕横也出现在会场上。

网龙会有此计划可以说是意料之中，也可以说是意料之外。说意料之中是因为从《梦幻迪士尼》《地下城与守护者在线》《网络创世纪》《英雄无敌在线》几个开发完毕和正在开发的作品来看，网龙这两年的思路就是改编包括游戏和影视在内的“经典”题材。说是意料之外是因为没想到这次会选择《变形金刚》。

《变形金刚》在国内拥有相比以上几个题材更为广阔、深度的Fans，加之这两年两部全新《变形金刚》影片的推动，“变形”热已经被再次点起，从这

点来说网龙这次选择的题材很聪明，但是同时，以《变形金刚》为题材的游戏之前不是没有，但除去前不久最新一款外，无论口碑还是市场，几乎均告失败，这说明这个题材并不好做，如何把《变形金刚》的精髓通过游戏、尤其是网络游戏来体现，不知道网龙能交上怎样一份答卷。

完美时空：稳扎稳打的“全方位”战略


完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦继续着完美的“全方位精品战略”

完美时空这几年给人的感觉就是一个字：稳。完美互动总裁竺琦这几年里，包括本届ChinaJoy上，一直在强调“全方位精品化战略”。老实说，这是一句乍看起来有些虚的口号，但如果坐下来仔细推敲，完美确实在按照这样一条路线稳步前进。

首先是国际化，完美的国际化进程目前在国内运营商中最为出色，竺琦对此认为，目前海外市场还是一片蓝海，拓展海外市场有三方面十分重要，国际化的人才培养，建立国际化的团队管理，采取国际化的市场策略。

竺琦介绍，完美将海外市场分为三类，一是规模大增长快的市场，比如中国大陆和北美，会采取独立发展策略；二是较成熟的市场，比如台湾日韩等地，会根据实际情况，考虑独立拓展或合作；三是增长快但目前还不是很了解的市场，会采取代理授权的方式。

反观国内市场，竺琦指出，自主研发绝对是大势所趋，这是网游企业的主流选择，完美会不断加大力量投入研发团队的建设。

抛开《诛仙》《完美世界》《梦幻诛仙》这几款目前完美的顶梁作品，目前完美旗下三大剑客分别是《神魔大陆》《降龙之剑》和《笑傲江湖》。竺琦指出，《神魔大陆》是一款西方背景的3D游戏，拥有多国研发背景，对于这款作品，完美的理念是做出原汁原味的西方题材作品。从《降龙之剑》的二次回炉可以看到完美对这款2D作品的重视，竺琦认为，回炉后，《降龙之剑》引入次世代引擎，在画面、感受、玩法等多个层面进行全面、全新的变革。《笑傲江湖》可以说是今年完美最为重视的一款武侠作品，尽管曝光资料还不多，但已经能看到这款作品与之前武侠作品的不同之处，竺琦对此表示，《笑傲江湖》是完美精品化战略中非常重要的组成部分，公司投入大量人力物力，并提供了充裕的研发时间，是一款可以体现完美目前最强实力的作品。


《笑傲江湖》是目前完美全部实力下的作品，也是整体战略布局中重要的一步棋

与去年相比，除去作品不同外，完美的战略布局基本没有变化，实际上这种“不变”，正是一种成功。

蓝港在线：脑电波，这次我来第一个吃螃蟹



蓝港在线CEO王峰（右）这次第一个吃了螃蟹，与神念携手推出了“脑波”新玩点

蓝港在本届ChinaJoy上可以说是最科幻的厂商，推出了奇妙的“脑电波”概念。稍微熟悉科幻题材的读者一定知道，这种不动手不动脚，仅凭大脑来操作的场面在科幻片中出现几率十分高，结合目前的科技发展，很多人都认为这可能真的是未来某个时刻必然出现的科技。

蓝港似乎十分想把这个时刻提前，在ChinaJoy上蓝港在线CEO王峰与神念科技CEO杨士玉携手宣布，双方将在蓝港旗下奇幻网游《佣兵天下》上展开战略合作，为玩家带来单芯片脑波采集技术。

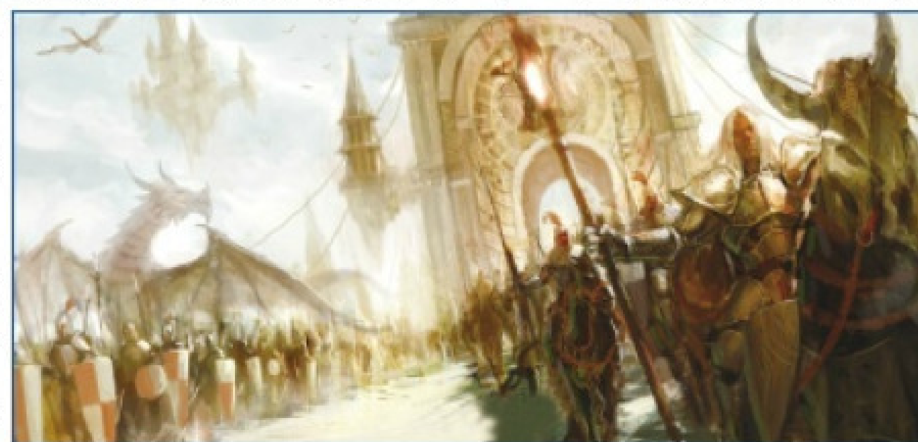
究竟何谓脑波采集技术？王峰介绍，简单说，就是解放玩家双手，仅凭脑波意识操控游戏，摆脱人与电脑之间单调的交互模式。

听起来实在太科幻了……

根据记者了解，首先要解决的是器材问题。王峰介绍说，玩家只需购买一个具有脑波采集功能的耳机，就可以在《佣兵传奇》里感受这项科技。据了解，这种耳机的价格会定位在100元人民币上下，王峰强调，这个价格我们一定会尽量压低。

之后便是如何实现。实际上这项技术还很难应用于全方位的游戏体验——彻底抛开键鼠，王峰介绍说，目前该技术会主要应用在《佣兵天下》中一些内嵌的小游戏上，比如你控制的人物要发一个火球，脑波采集技术会在采集到足够信息时，让人物发出这个火球。王峰强调，《佣兵传奇》这款作品的核心理念就是“好玩”，我们希望为玩家提供更多好玩的玩法，这次脑波采集技术只是其中之一，而不是全部。

摆在王峰面前的另一个问题是，这种技术是具备可移植性的，如果玩家反响好，其它作品便也可能也会采用这项科技，使《佣兵传奇》失去独一份的意义，王峰对此表示，这个问题确实存在，不过老实说我并不在意，首先我们与神念科技会在合同上针对这个问题做出很详细的规范，退一步说，假如真的某天这项技术被更多人采用，也没有关系，毕竟这只是《佣兵传奇》


除去引入“脑波”玩法外，蓝港更是把《佣兵天下》作为首款进军欧洲的作品，可见对这款游戏的重视程度

的玩点之一，所以这次，我来第一个吃螃蟹。

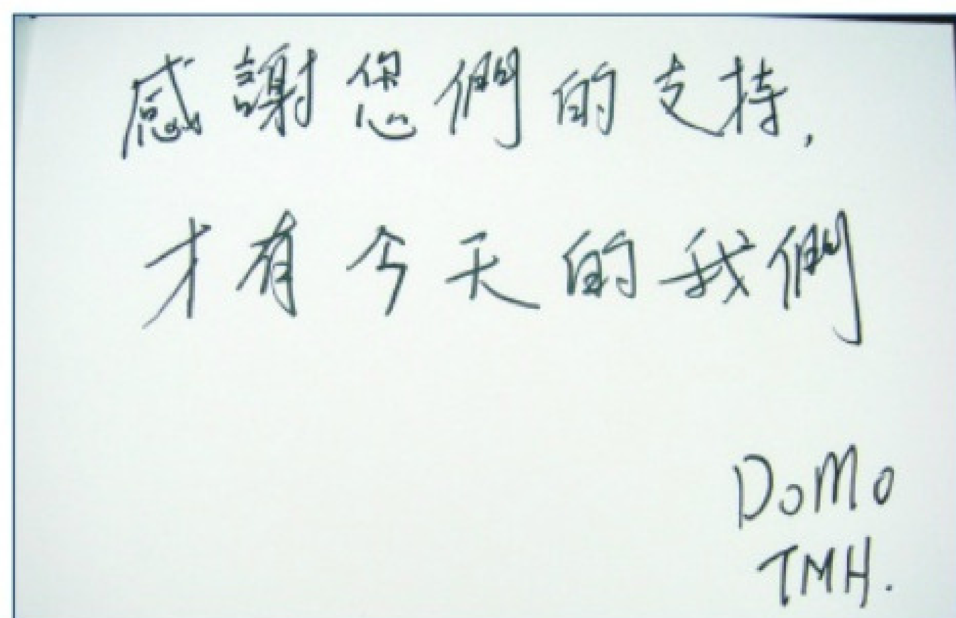
作为目前蓝港的重头作品，《佣兵传奇》得到的厚爱还没有结束，蓝港与德国Gameforge公司正式宣布，后者将成为《佣兵传奇》在欧洲市场的代理发行商，预计在今年第三季度在欧洲及国内市场同时实现商业化运营。

Gameforge是欧洲市场一线免费网游运营商，我们比较熟悉的Ogame就隶属旗下。王峰表示，Gmaeforge是蓝港今年结交的最重要的战略合作伙伴之一，他们将为《佣兵天下》在欧洲市场打开通路，我相信这款在设计初期便融入浓郁西方奇幻文化的作品能够得到欧洲玩家的认同。

大宇资讯：“轩辕剑”终结——云之遥



拿着“轩辕剑”最后一款单击作品的蔡明宏的真实心情谁也不知道



“支持”这两个字的含义颇多

截止本文截稿，从大宇资讯传来消息，“轩辕剑”单机系列很可能已经宣告终结，《轩辕剑外传——云之遥》成为绝响。

尽管此前有类似流言在网上传播，但所有Fans均还抱有一丝希望，此次大宇正式放出消息，看来传言并非空穴来风。

作为中文RPG中最重要的系列之一，这无疑又是一次中文单机游戏的雪上之霜。

在中文RPG领域，“轩辕剑”系列最主要的特点就是其“厚重性”和“民族性”，无论是水墨画的画风，还是故事情节的架构，可以明显感觉到轩辕剑系列希望“输出”一种价值观或者人生观。这种特性虽然可以在一定范围内、包括部分媒体中得到好评，但从市场反馈来看，似乎相比主打“情与爱”的作品略逊一筹，“轩辕剑”系列之父，大宇资讯总经理蔡明宏对此表示，男女之间的情感话题不是“轩辕剑”小组的特长，我们更希望把有中国特色的地方表现出来，比如历史、野史、民间传说等等，这些内容会让中国玩家感觉到这是中国人的游戏，所以轩辕剑系列一直朝着这个方向走。

蔡明宏曾经对媒体表示，这条路也许并不好走，如果真的不能继续，那么就说明我们该退休了。我们不想去做不擅长的东西，那样既会让老玩家失望，也不会得到更多新玩家。

蔡明宏这句话说不上一语成谶，不过确实也让轩辕剑系列的终结不那么意外。

针对之前“轩辕剑”某几代的批评，蔡明宏表示，这是一个不可避免的情况。当我们采用全新引擎时，开发组需要很多时间去适应，有心的玩家可能会注意到，往往外传要比正传更加优秀，这就是因为经过正传的磨合后，开发组对引擎的理解变得深刻，便能制作出更好的外传。

他介绍，我不会对开发组要求那么严格，只要有心就好，实际上我们开发最大的动力就是“爱”，开发游戏不可能一步登天，应该给员工机会，也许这次做出来的不是玩家想要的，那么下次就能改变，我认为这是一件很好的事。开发不好，怎么办？那就继续开发，越开发越好。其实我们也知道，5代被很多玩家诟病，但外传却180度大转弯，就是这个道理。

“轩辕剑”单机系列结束后，有关今后工作，蔡明宏表示，我们会暂时停止所有开发，把之前的各种信息、资料进行整合，观察市场反应。RPG其实还有很大空间，只是需要寻找到一个新的方向，希望玩家能继续支持RPG，多给开发者意见和建议。

蔡明宏最后说，记得原先看到有玩家私下把“轩辕剑”进行复刻，其实我真的很感动。在我的观念里，单机游戏，只要能让玩家高兴地玩，就好。

游戏蜗牛：修炼《九阴真经》



游戏蜗牛副总经理何一希在《九阴真经》展台前



新近发布的带UI界面的《九阴真经》实际游戏画面

游戏蜗牛本年度ChinaJoy在竞争激烈的1号馆搭起了颇有阵势的展台，展位整体采用公司黑黄两色的主色调，配合金属的亚光材质，显得别具一格。在我们赶到展台时，巨大的LED屏上正在播放《九阴真经》的片花，展台内部还有一场由开发人员直接面对媒体的小型推介会。会后我们专访了游戏蜗牛副总经理何一希。

何一希表示，《九阴真经》是游戏蜗牛花费4年时间制作的武侠游戏，这款游戏不会像其它网络游戏一样在公测前进行多次测试，而是从今年下半年起针对精英玩家进行小范围测试，对游戏进行调整后争取年底能够公测。

在提到市场上类似定位的游戏时，何一希表示，游戏蜗牛的美工真正实现了武侠应该拥有的意境，玩家看到游戏时就会体会到那种飘逸的感觉。此外，《九阴真经》海外运营权已全部完成签约，游戏蜗牛还完成了全球布局，与韩国NtreeV公司等海外伙伴签约，代理游戏蜗牛开发的产品。

何一希介绍说，今年游戏蜗牛的重点就是实现推出一款大型网游、3款网页游戏的战略格局。此外，游戏蜗牛还有多款游戏正在筹划中，明年年初预计推出《航海世纪》的网页版，2012年预计开发完成《航海世纪2》，此外还有由游戏蜗牛独立开发完成的《黑暗与光明》也会在不久的将来与玩家见面。

谈到当年所谓“从上海会到苏州”，何一希说，当年的策略是为了将开发团队集中起来，为此公司在苏州拥有了5000平米的开发大楼，而运营等部门则依旧在上海办公。他说：“我们并不是刻意地出走或是回归，只是合理配置资源。”

巨人网络：雪狼软件与《仙途》


雪狼软件总经理秦玉


九重天劫场景——天劫树

由杭州雪狼软件开发、巨人网络运营的MMOPRG《仙途》是此次ChinaJoy巨人网络推介的重点之一。雪狼软件总经理秦玉是第一次光临展馆，馆内喧嚣的声音让我们的交流十分困难，不过我们还是在有限的条件下进行了简单的交流。

秦玉告诉记者，《仙途》是一款2.5D的仙侠类MMORPG，以大唐盛世为时代背景，对传统文化中的侠、道以及人性进行阐述，在保证游戏性的前提下，极力打造一个与众不同的飘渺仙境。通过自主研发的技术手段，实现了2.5D视角下的视觉体验，也保证了游戏的流畅性、玩法和内容适合各个类型的玩家。

记者之前在巨人展台已经试玩了《仙途》，而秦玉进一步介绍说，《仙途》将通过8月6日上线的“天劫”大版本继续对游戏系统和内容进行完善，这个版本主要由天劫副本（打Boss）和天劫雷域（PK）两个环节组成。天劫是道教修真文化中的一个说法，修真者逆天而行，妄图以凡人之身修得真仙，每到一个修行层次，就会引动天雷，弄不好就会魂飞魄散。在《仙途》中，玩家在成长过程中必须要经历九大天劫的考验，才能修成真仙。而“天劫”这个更新中以9个副本和九大Boss来体现这个天劫的概念。具体的更新计划是：8月日号先推出1～3劫，8月下旬推4～6劫，9月下旬完成最后3劫的更新，并连同100～110级内容一起作为资料片一起推出。

秦总说，9个天劫副本是嵌套在一起的超大副本，场景宏大，Boss也有巨大化的倾向。《仙途》的默认游戏视角是锁定为俯视的，玩家不能自由旋转到平视追尾角度。但这一套副本中的特别之处在于实现了视角的嵌入。玩家进入天劫副本，操作视角会自动切换到无拘无束的全3D场景，更有利于对场面和Boss战的渲染。秦玉最后表示，《仙途》是雪狼软件的第一款大型网络游戏。秉承要做就要做好的原则，开发团队会持续对游戏进行完善补充，直到令开发团队满意，才会考虑更多新作的开发。

为了推广《仙途》，巨人网络在ChinaJoy现场举行一场小型演唱会。因《我型我秀》节目一举成名的新人歌手陈修侃来到巨人展台，为大家演唱了《仙途》主题曲，并和台下观众一起进行互动，为玩家们送上《仙途》的精美周边。

巨丰网络：品牌形象的树立


李志钢在《洛汗》的展位前留影

本届ChinaJoy上，一家新兴的游戏运营公司巨丰网络高调亮相，由他们代理的网络游戏《洛汗》也是近期业内受到关注的一款作品。在试玩了巨丰网络展台的游戏之后，记者专访了巨丰网络总裁李志钢。

李志钢介绍说，中青基业是香港上市公司，与团中央有密切的合作关系，一直从事连锁网吧经营，并举办电竞赛事，是中国不多的拥有连锁网吧牌照的企业之一。李志钢表示，中青基业深厚的背景与资源，特别是连锁网吧这一优势将会为巨丰带来巨大的便利，因此公司这次正式涉足网络游戏运营，也是意料之中的事。

李志钢本人毕业于北京大学，并在美国获得物理学硕士和计算机科学硕士。曾在思科公司从事多年研发工作，回国后曾任盛大网络技术总监、天联世纪COO兼CTO等职，在网游行业具有丰富管理和运营经验。他表示，中青基业现在可以利用到一个由遍布全国超过2.1万家高端娱乐中心和网吧组成的网络进行游戏推广。同时，巨丰网络在本地化工作方面采取了更贴合中国玩家的方法，不仅是将游戏汉化，而且针对中国玩家的习惯完全改版，无论是操作习惯还是界面，都会按中国玩家的习惯进行定制。因此，《洛汗》虽然并不能算是一款全新的作品，但进入中国市场的这一版本对中国玩家来说绝对是不同的。


《洛汗》是由YNK Korea公司历时多年研发的全3D MMORPG。2005年在韩国公测后，逐步推广至多个国家

以往韩国游戏签约中国运营商，总会出现各种水土不服的情况，或与开发方发生纠纷，而《洛汗》不仅针对中国玩家对游戏进行改版，特别邀请了一支韩国制作

团队常驻上海，以保证一旦出现问题能有最快的反应速度。在付费模式方面，巨丰保持了“希望保持平衡，让玩家享受娱乐”的态度。李志钢表示，《洛汗》绝不会是一款高消费的游戏，ARPU值在市场同类产品中较低。李志钢认为，相比于快速盈利，巨丰更希望在玩家群体里树立起一个健康、快乐的品牌。


光宇游戏总裁高苏华

光宇游戏：产品战略“M”计划

7月29日，在上海ChinaJoy现场，光宇游戏召开记者发布会，宣布推出公司的产品战略计划—— “M”计划（Matrix Project，意为产品矩阵计划）。同时，签约自韩国开发商的FPS网游《绝地反击》和RPG网游《灵魂战神》 两款全新作品作为M计划的第一波，也在现场首次亮相，正式发布。并不经常露面的光宇游戏总裁高苏华与光宇游戏副总裁宋洋、光宇游戏产品总监陈琳一起出席了发布会。

发布会开始前，光宇游戏总裁高苏华致辞。他说，“M”计划是一个全方位拓展光宇产品布局的战略计划，主要集中在自主研发的大力投入、多产品类型的布局、海外输出等方面，将在3年内实施完成。按照这个计划，光宇将在近期发布11款全新的网游作品。光宇游戏副总裁宋洋表示，光宇游戏此前一直行事低调，在业内并不受到瞩目。经过六七年的积累，公司已经打下了全面爆发的良好基础，同时，考虑到网游行业用户增长放缓，产品类型不断细分的趋势，“M”计划应运而生。《绝地反击》《灵魂战神》这两款为“M”计划打头阵的全新网游，是光宇逐渐切入新类型细分市场的尝试。光宇游戏产品总监陈琳补充说，对光宇来讲，两款游戏都是全新的产品类型，也可以让光宇用全新理念来运营这两款新产品。”

为“M”计划打头阵的两款产品都特色明显。FPS网游《绝地反击》是由韩国Queen's Soft开发的最新游戏，它使用的“Jupiter EX”引擎物理拟真效果初衷，因此成为颇受瞩目的一款新作。和目前市面上以CS为主打题材不同，《绝地反击》的背景设定有更多的未来元素，除了常规武器，科幻电影中才能看到的激光炮、脉冲枪也出现在游戏中。

另一款现场发布的新作中文名为《灵魂战神》（Soul Master），是RTS和RPG的混合类型，这一游戏模式目前还没有明确的同类产品，游戏由韩国Npluto公司开发，风格轻松可爱，上手速度快，带有ARPG的爽快操作感。


光宇游戏副总裁宋洋


麒麟游戏总裁刑山虎

麒麟游戏：不做里程碑，就做铺路石

麒麟游戏在今年的ChinaJoy上十分风光，这不仅源于现场的活动和展示，更主要地来源于麒麟近几年来的迅猛发展。比如在麒麟展台上，我们就看到“麒麟影业”这个响当当的名字。当记者把疑问抛给麒麟游戏总裁刑山虎时，他颇具幽默感地说：“我可能会让你失望了。”他解释说，麒麟游戏和麒麟影业是母公司旗下两个并列的子公司，两家公司各自有自己的项目和发展规划，但他也承认，麒麟影业投资拍摄的电影《画皮2》与麒麟游戏刚刚开始测试的网络游戏《梦幻聊斋》会有“深度互动”。

麒麟游戏在ChinaJoy期间举行了一个小型记者见面会。见面会一开始，话题被自然引导到《梦幻聊斋》这款游戏上。《梦幻聊斋》是麒麟游戏2010年非常看重的一款Q版回合制网游，背景取材自清代神鬼异志小说《聊斋志异》。对于此次进入回合制游戏市场，刑山虎有着清醒的认识，他谦虚地表示，国内已有数款成功的回合制游戏，他很清楚这个类型游戏的水有多深，但麒麟游戏既然定下这个目标，就会全力去做。刑山虎说，虽然淌水的时候心情“很忐忑”，但游戏的第一次技术封测效果非常好，公司上下也十分满意。

刑山虎谈了一个细节。他说，我们一直很疑惑，在国内如此火爆的回合制网络游戏为什么难以在海外取得成功？最后他们得出的结论就是图像品质不过关。一些成功的回合制游戏虽然因为历史原因在国内拥有大量的拥趸，但陈旧的技术和图像制约了它们的进一步成功。麒麟游戏正是从这个细节入手，首先提升了图像的发色数，让游戏的外观细腻动人。此外，《梦幻聊斋》改编自文学名著《聊斋志异》。历史经验已经证明，有来历的知名作品改编成游戏时肯定会拥有天然的用户基础。有了画面和原著的基础，再投入大量人力财力继续开发，最终的结果肯定不会令人失望。


《梦幻聊斋》开测，人多怪傻速来

遵循名著改编的成功模式，麒麟游戏的另外一款网络游戏《雪山飞狐》也正在紧张开发当中。刑山虎还透露，麒麟的另外一款焦点游戏《成吉思汗Ⅱ》目前已经签下了东南亚地区的运营合约，欧美市场的谈判也正在进行中。谈到麒麟游戏这关键的一年，刑山虎说，公司会对开发中的项目投入全力，只有游戏已经足够好才会考虑正式运营。即使最后的结果没有完全达到预期，也是问心无愧的。他引用一句自己在金山时的老领导雷军的话来共勉：不做里程碑，就做铺路石。



天盟数码：中国的，世界的


天盟数码中文运营高级经理王友文

天盟数码本次以176.com（一起乐）的品牌形象出现在ChinaJoy上。主打游戏是以英法百年战争为背景的《百年战争》，我们针对176.com的数款游戏采访了天盟数码中文运营高级经理王友文女士。

谈到《百年战争》，一个最根本的问题是，为何要用这段也许对大部分玩家来说并不是很熟悉的历史时期作为主线呢？王友文表示，中国网游产业从无到有，从小到大，玩家对娱乐、游戏的需求已不是单一的类型、题材。而天盟数码的战略一直是扎根中国，放眼世界，《百年战争》在游戏开发初期就定位为：轻松、活泼，是一款卡通类型网游，同时有利于产品的国际化，符合天盟一贯的走出去战略。王友文告诉记者，天盟在海外市场一直倾注了很多心力，根据海外玩家的反映，也确实有越来越多的国产作品在海外获得一定口碑。

谈到天盟未来的产品布局，王友文说，天盟暂时不会在网页游戏领域投入太多精力，而是会集中精力将眼前的几款产品做好。今年我们已经看到了《众神之战》和《魔骑士》两款产品崭露头角，下半年还有《百年战争》和《梦想岛》陆续与玩家见面。其中，《梦想岛》以“囧趣网游”为主打，希望将“囧”文化融入到游戏当中。王友文说，最迟到明年，天盟还会有一款神秘大作面世，请玩家耐心等待。


天盟数码的主打游戏之一《百年战争》

IGG：强大的海外运营团队

在IGG展台我们见到了IGG的COO许元（Kevin Xu），我们共同的话题自然就是中国网游公司的海外拓展。许元说，自从上届ChinaJoy后，IGG在运营理念上有所改变。对于产品更注重自主研发；在市场拓展上，新组建了专门的运营团队，还对市场进行细分规划，结合网游行业的现状进行市场的定位。因此，今年对IGG的新战略来说是至关重要的一年。

IGG一直坚持着平台化的思路，但随着传统网游厂商如完美世界、盛大网络开始重视海外市场，IGG也面临着新的变化。许元表示，他相信IGG会在这样的客观条件下走出一条属于自己的道路。IGG拥有强大的海外运营团队，拥有资源充足的海外市场，拥有大量优秀的海外忠实玩家，更有强大的资金面对这些即将到来市场变动。



天盟数码高级副总裁陈智祥（Kenny Chen）


IGG COO许元表示《众神之战》与《百年战争》都将开拓海外市场

金山游戏：《独孤九剑》定位是玄幻




上水轩总经理高嵩更愿意把《独孤九剑》定位在玄幻游戏上

提到金山游戏，你能想到的肯定是“武侠”两个字。诚然，武侠成就了金山游戏，但时至今日，却也成为一种桎梏——“到底什么才是武侠游戏”的业内重担便自然而然地压在了金山游戏身上。

“剑叁”之后，《独孤九剑》是数款新品中较受关注的一款，《独孤九剑》制作人，上水轩总经理高嵩却表示，实际上，《独孤九剑》定位在玄幻。高嵩指出，《独孤九剑》的背景里包含传统武侠，但也有玄幻色彩，有历史，有时尚，甚至会有一些时下的热点事件。我认为网络游戏的本质是游戏，是让玩家去“玩”，去“娱乐”的。

高嵩介绍，《独孤九剑》最大的两个特点一是玄幻背景，二是2.5D画面，之所以如此，主要是从金山游戏的产品线布局来考虑的。目前金山游戏还没有一款2.5D玄幻作品，《独孤九剑》

正好填补了这块空白，而且根据市场反馈来看，2.5D也更适合大众，实际上还有很多玩家对3D游戏有操作困难。

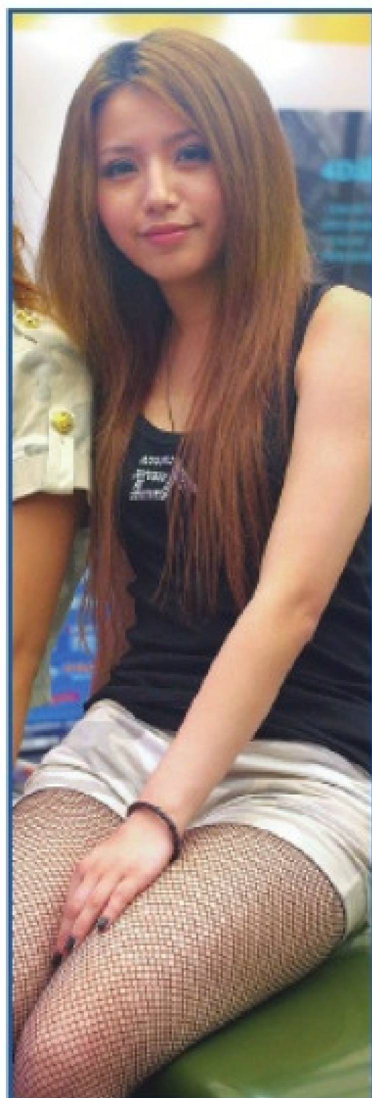
针对职业，高嵩表示，铁三角现象基本已经成为一个定式，只要是团队游戏，就不可能或缺，虽然有办法进行一些突破，但归根结底也是大同小异。《独孤九剑》也很难完全突破这个范畴，毕竟这是一款需要伙伴的游戏。

高嵩最后说，网络游戏的核心就是人与人之间的交互，所有系统都应该为此服务，这也是《独孤九剑》的核心思想。

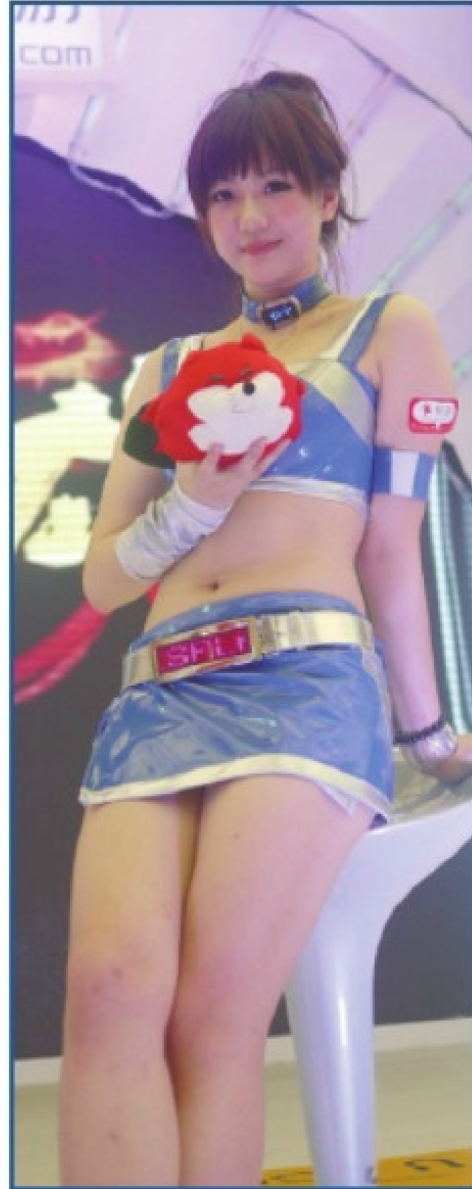
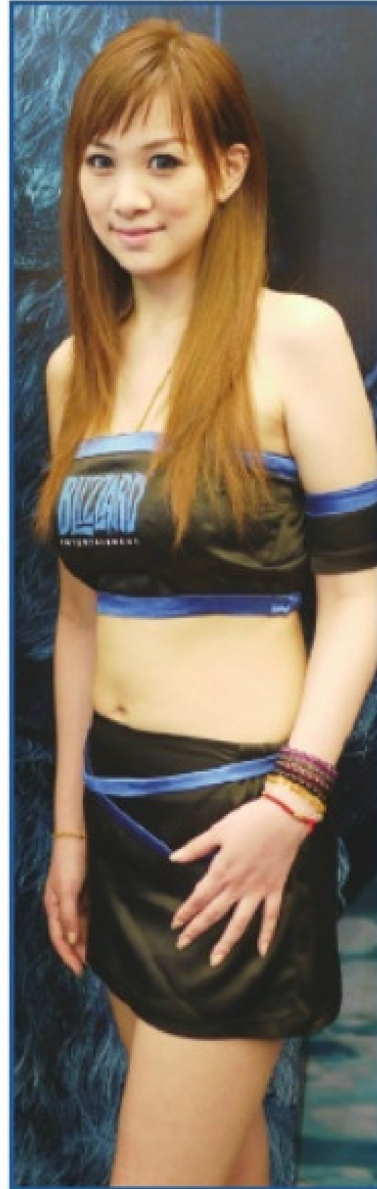


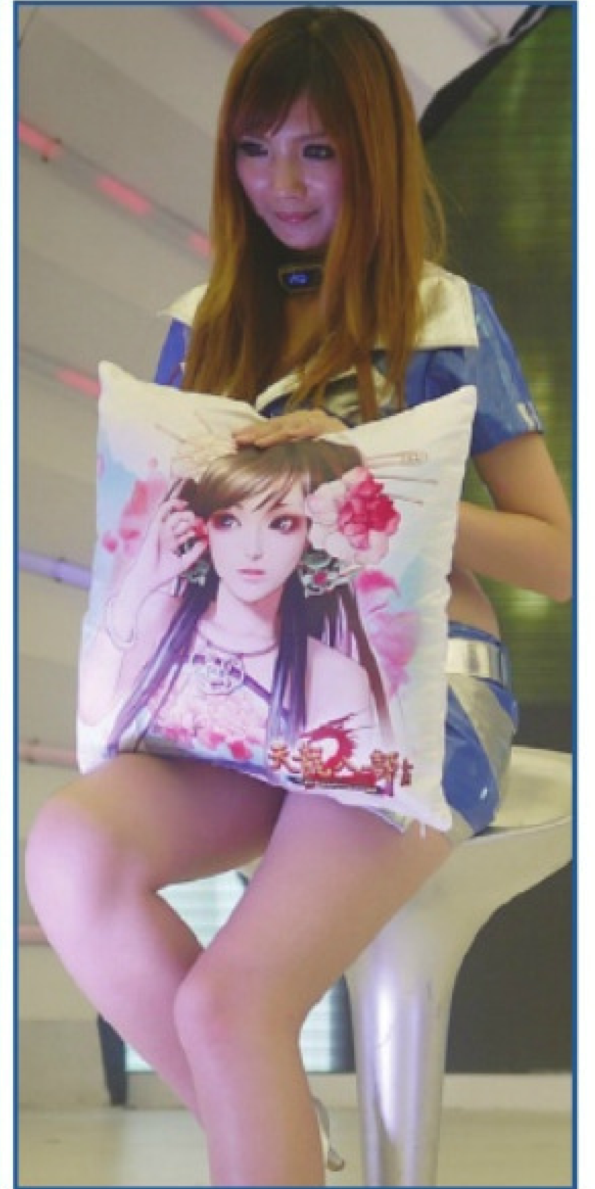




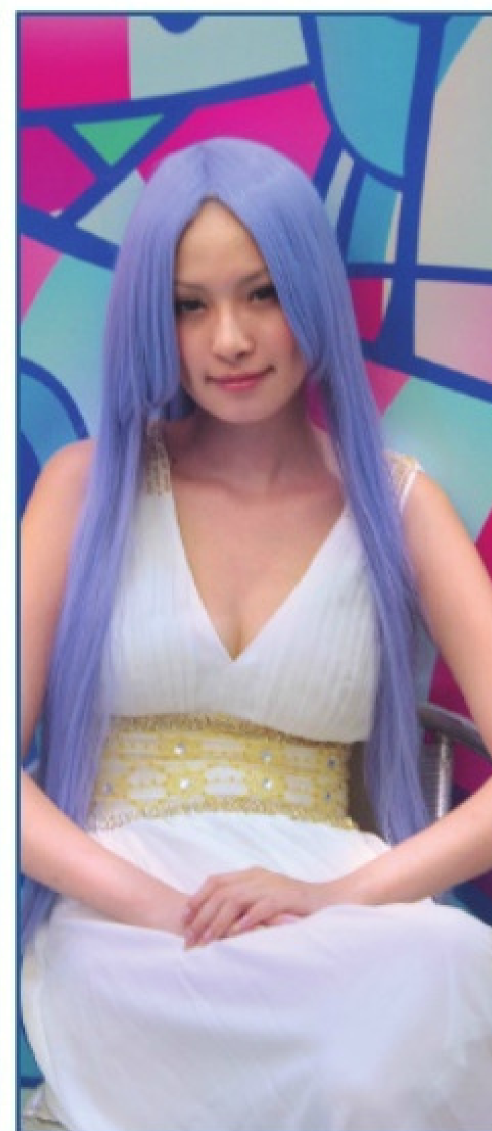
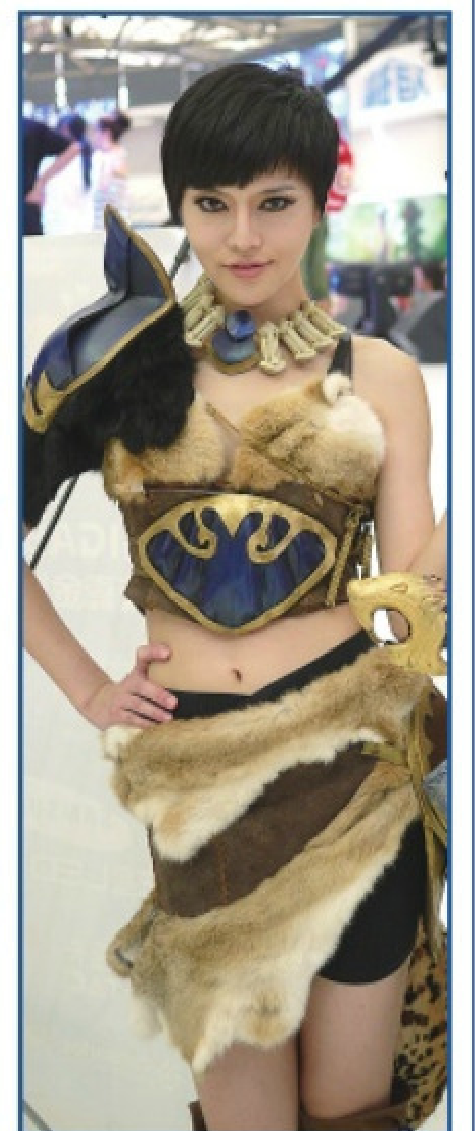








大灾变——《魔兽世界》重生

■福建 风梦秋

注：《魔兽世界》最新资料片的译名截至本文截稿还未有定数，所以继续延续民间“大灾变”之叫法。



事不过三

杀到火星去，一个一个新区域走过，从60练到70，各种系统提升一个等级。再杀到北极去，一个一个新区域走过，从70到80，各种系统再提升一个等级。如果这个资料片还是这样操作，《魔兽世界》恐怕真是做到头了，不过这是暴雪。

他们果断决定利用这个资料片的机会，重做1～60的部分，把两块旧大陆来个大装修。测试中有人说，这是一次壮举。80～85的内容，再加上重做的内容，工作量有三个资料片那么多。其它的网游，不是没活到有机会重做旧内容，就是直接出续集了。

这个资料片的繁体中文译名为《浩劫与重生》，它到底是会成为《魔兽



世界》“重生”的关键，令它的成功再延续几年，直到暴雪正在制作的未知名网游或是《魔兽世界Ⅱ》出来接班，还是会弄巧成拙，反而成为它衰败的开始呢?

不要站在火焰里!

《魔兽世界》自2004年底北美正式运营，至今已将近6年。前任王者《无尽的任务》最高用户数在43万上下，而《魔兽世界》则达成了设计者都不敢想象的成绩，一个一个资料片不断突破自己保持的销售纪录，6年来用户数不断增长，目前的玩家数字——1100万，就是挤去庞大的打金工人各种生产号、仓库号、金币出售网站宣传号这些水分，仍是很多。必须承认，是《魔兽世界》在欧美将网游市场推向全新高度。但是，就像我们熟知的各种历史那样，衰败的根源往往都在鼎盛时便已酝酿。

曾经充满新鲜感的《魔兽世界》，现在也已经是老游戏了。著名公会Nihilum一个年轻成员因为不满作弊被暂封时，威胁要退出，说他们还在继续玩《魔兽世界》，只不过是因为没有更好的游戏出现罢了，这1100万里面，这么想的远不只他一个。网游这东西，真要改朝换代时，会比酒池肉林的商的灭亡，比横扫六国的秦的崩溃，都要突然和迅速。今年9月份，《最终幻想XIV》就要开始运营，后面还有一个《旧共和国武士》，Bioware可也是一个懂得做叫好又叫座大片的主儿。

其实，危险的不是强大的外敌，衰败的根源其实都在自身内部。《无尽的任务》会被打败，自身不能与时俱进保持吸引力，才是主因。暴雪是十分精明的商人，从不一边说着“以史为鉴”，一边重复“杯具”。这5年多来，他们始终在改造《魔兽世界》。疑问只在于，“大海航行靠舵手”，他们是不是能够看准网游发展趋势的好舵手，会不会瞎折腾反倒把船给弄翻了。《魔兽世界》在开始时，只是模仿《无尽的任务》模式，很多设计者都是那个年代过来的老玩家，但是到了“巫妖王之怒”，从任务到副本到PvP，已经是截然不同的面貌——一个明显的发展趋势——取悦主要付费群体的休闲玩家。但是，当高级装备不再需要费劲就能获得，当组队打副本碰到的都是常识都搞不清的小白，越来越多老玩家发现今天的《魔兽世界》已经没有了那种吸引力。这种变化的一个标志，是从《无尽的任务》时代过来的公会Conquest。他们算是世界知名公会，在笔者服务器上垄断了所有第一，曾经自豪地说着“我们已经一起游戏7年了”的他们，在奥杜尔再次奋斗争取到世界前50甚至是前10的成绩后，退出了。

有朋友说，这样的老玩家们，这些当我们还在拼命凑蓝色套装的时候就穿着T2招摇过市的高手，就是吸引新手的动力——“我要成为那样”。而现在，更多的则是，一身好装备，却需要被吼“不要站在火焰里！”。大灾变要继续这样的改变吗?这样的改变到底是好是坏?

有人说，《无尽的任务》失败，一个原因在于旧的内容，练级必经的过程显得陈旧无聊，无法查证这个说法有没有依据，但所有魔兽玩家肯定知道，《魔兽世界》是存在这个问题的。从火星（外域）到北极（诺森德），场面设计越来越好、越来越新潮，但相比起来旧大陆的内容，则越来越陈旧。暴雪推出“招募一个朋友”活动，允许玩家和被邀请的朋友获得3倍经验值，试过的玩家就知道，那叮叮叮叮连续升级的感觉，跟坐火箭似的，难怪活动奖励品要改成火箭……有玩家建议“3倍经验值应该是默认设定”，还有玩家的建议就更绝，说所有职业都跟死亡骑士一样从55级开始好了……实际上，正常练到80的玩家，都已经有不少没搞清楚自己职业到底怎么回事的玩家。搭火箭升级的，一大半技能压根就没用过。直接跳过两块大陆的话，除非都用“脸滚键盘”就能拿到角斗士头衔的职业。

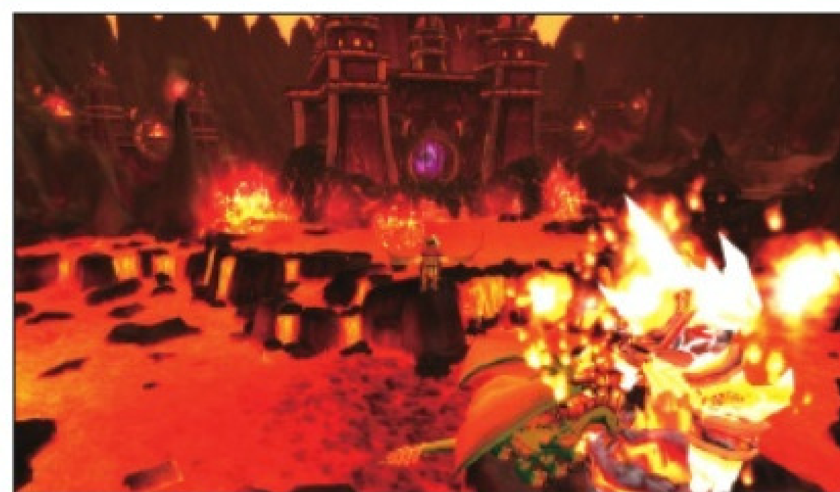


浩劫与重生

新资料片开始阶段的感觉，就是“乱世”。

以Murloc（鱼人）为特色产品之一的艾泽拉斯，过去就是“河蟹”世界。在萨尔的领导下，在很多地区，联盟和部落都有各自的要塞和据点，虽然对峙着并不断发生边界摩擦，互派间谍搞破坏的也有，但基本上属于冷战，没有正式翻





（左图）死亡之翼
（上图）绿龙女王大战拉格纳罗斯

脸。以PvE为主的《魔兽世界》，由于外来的邪恶势力带来的威胁，一直迫使联盟和部落必须达成某种联合。

伊利丹是最冤的，一直躲在火星，对地球从来没什么威胁，结果因为一对拉风的橙刀，引来无数流着口水的冒险者。首席死亡骑士阿尔萨斯倒是强力，这个叛徒从三次大战起就给艾泽拉斯带来严重破坏，单枪匹马毁了洛丹伦的人类王国，洗劫银月城，横扫达拉然，天灾军团的功业几乎全是他建立的。

但就算是巫妖王，看来也无法跟卷土重来的死亡之翼相比。后者还没有正式露面，已经给艾泽拉斯带来了空前的浩劫。地震、大洪水、飓风、战争，贫瘠之地被一道鸿沟撕裂两半，荆棘谷的中部出现大漩涡，千针石林现在可以泛舟，两大阵营仍然忙于在击败巫妖王之后抢着摘桃子。灾难打破了平衡，各方势力也开始趁火打劫，到处都是动荡不安。

加罗什把简陋的奥格瑞玛改造成了钢铁要塞，清扫后院艾萨拉，发动了大规模的灰谷和石爪山战役。联盟也予以反击，从塞拉摩铺设西进的大道，利用大灾变造成的深沟把贫瘠之地割成南北两截，切断了奥格瑞玛和十字路口增援的有利条件，试图在贫瘠之地南面打通连接石爪山的供给线，双方进行激烈争夺。联盟摧毁了牛头人的营地，部落从海岸猛烈进攻北方城堡。双方都在南部建立了要塞，两个要塞的士兵在中间的深谷中展开拉锯战。战火点燃仇恨，该地区的人类将军约束部下抢劫的士兵，希望为日后的和平留下余地，结果却被部落暗杀，而事先截获情报的手下却是幸灾乐祸地坐视不管。为了避免一对二的不利局面，部落还派地精潜入炸毁了在此地建立多年的矮人要塞，害死了矮人将军唯一的儿子，双方的梁子越结越深。

除了两大派系在各处的战争，其它势力也都没歇着，在千针石林，地精和侏儒们刚修了大船逃生，南海海盗就进行围攻。在菲拉斯，羽月要塞被纳迦夺取，夜精灵在海岸建造了更宏伟的要塞进行反攻，但东部的据点却受到严酷图腾牛头人的攻击。在荆棘谷，血帆海盗在得到狼人海盗的协助后居然试图夺取藏宝海湾。

劫难过后，也产生新的希望。贫瘠之地的植物疯狂生长，塞纳里奥议会在凄凉之地中间弄出一片绿洲，西瘟疫之地也得到治疗……

但这些只是表面。真正的变化，绝

不是“浩劫与重生”可以简单概括。

变化

真正让这些旧区域得到重生的，是故事主线的发展和任务的调整。某些地区任务几乎全部删掉重做，比如黑海岸、灰谷和石爪山，只有少数比较经典的旧任务得到保留。有的地区则是重新组织，比如荆棘谷，拆成荆棘谷北部和荆棘角两块，做任务不再需要南北来回跑，出现大漩涡将南北两块隔开，只是给这些调整找个说法。

很多曾经经典的副本现在早已荒废，只是练小号被带刷时走马观花一番，这次也顺便进行调整。一是跟所在的区域等级相符，比如菲拉斯改为35～40级区域，厄运之槌也从60级副本降为40级的副本，通灵学院和斯坦索姆也是一样；二是取消钥匙，练级过程中，没人会为了做个通灵的钥匙，大老远跑到环形山去；三是把所有副本任务和相关NPC，都移到副本里面。曾经要打副本，先要按攻略到处收集任务，比如暴风城监狱的任务，就分布在湿地、西部荒野、赤脊山各地；四是调整副本内容，有些是故事的发展，比如死亡矿坑现在由迪菲亚兄弟会二代和新的首领占据。有些是为了更有吸引力，比如监狱的新首领之一，居然是传说中《魔兽世界》最恐怖的Boss霍格（Hogger）。加上他的一句台词：Elwynn Forest was merely a setback!（艾尔文森林老子不过是战略性撤退罢了！），单是这些，这就足以成为购买《大灾变》的理由。







（上图）解救萨尔
（下左图）78级的任务奖励到海加尔山80级的任务奖励，惊人的提升
（下右图）从塞拉摩往西直通贫瘠之地的大道上遍布坦克



PvP方面，各职业天赋树大瘦身，砍掉了很多PvP反控制的天赋，加上血量暴涨，82级一件布衣绿帽，就有250点以上耐力，而伤害不涨反跌，必然会带来巨变。

团队方面，10人和25人的同化，已经在影响众多公会未来的计划。10人模式完全可以设计出比25人更有挑战性的战斗，比如巫妖王初期的三龙模式。虽说最初动机是为了休闲玩家可以选择跟朋友们一起游戏，而不必非打高端25人，但实际结果可能会造就更多狂热的10人公会。其实《大灾变》中的副本设计就有难度提高倾向，目前开放的3个5人副本，都颇具难度，连小怪也有各种需要小心应付的技能，让《巫妖王之怒》中习惯了便当的玩家措手不及。比如黑石洞窟的第二个首领，因为需要卡拉赞虚空幽龙的打法，笔者还没碰到能过的临时队伍。潮汐王座的小怪，对两个治疗怪不控制、不集火、不打断结果导致最后要拼哪一方治疗先耗光蓝的事情屡见不鲜。当然，最后会不会在无数休闲玩家的抱怨声中大幅削弱，现在还很难说。

所以说，这个资料片最大的特点就是——“变”。

做任务的最高境界

过去，只要是在乎一点效率的，练级的时候一定会找一份好的练级攻略，配合插件可以标出任务目标所在方向和大致区域的最好，甚至有人会选择付费的练级指南书或插件。笔者用过这类攻略，到了58级时很多人会选择直接去外域，有一次我没有，因为那指南上说，经过计算，留在旧世界做任务经验值也不少，只要按他的指引，效率上会跟去外域差不多。我选择了这种办法，到61级才去外域，结果我很后悔……理论上，坐同一趟火车从A地到B地的时间总是差不多的，但是一个人坐，与旁边有一位可以聊得来的漂亮女孩一起坐，你说那能一样吗……

我会相信那个指南，是因为在1～58的部分确实很有效。过去的任务设计是原始阶段，你得到处找任务做。在一个区域内，你要先找到提供任务的NPC，其中有些还躲在犄角旮旯里，还有些任务是不知情的情况下可能永远也不会碰到的怪物掉落的物品开始的。然后这些任务都是让你到处跑，如果





（上图）在萨尔帮助下击败地精首领
（左图）在空中不断形成的平台间跳跃，对抗石头龙

你没有计划，城镇里接到一个任务让你到老远的某处杀死某某怪物N只，刚完成回来，又在城镇附近接到另一个任务让你再去同一个某处取某物品，多来几次，得把手指跑断。更不要提那些让你跨区域跨大陆跑的任务线了，其中最典型的，就是林克的任务线，安戈洛——冬泉谷——菲拉斯——塔纳利斯——安戈洛——费伍德森林——塔纳利斯——安戈洛，卡利姆多跑一圈。如果不是非常熟悉任务，没有一个计划的话，不知道要浪费多少时间。所以攻略很重要，教你怎么“循环”，制定一个路线，接一些目标地点相近的任务，一圈下来效率就高很多。区域也是一个问题，比如荆棘谷涉及北部的，是30级多一点的任务，涉及南部却是40级左右的任务，南北来回跑不但累而且危险，做完一部分任务后还得到其它区域去升几级，比如另一块大陆的尘泥沼泽，然后再回到荆棘谷。像这样的练级经历，当年一切都觉得新鲜时可以接受，现在就是折磨。

外域开始任务要有条理得多。到地狱火半岛的要塞接一堆任务，都在附近的地点完成，每个地点一般2～3个任务可以顺手一起做，都做完后指引你去下一个据点，再做那附近的任务，这个阶段攻略就基本用不上了。诺森德的设计也差不多，但一般不会一次给一堆任务，而是在做主要任务的时候给1~2个可以就近顺便完成的任务，然后在下一步去其它地点的时候再给1～2个这样的相关任务。

《大灾变》的任务设计达到一个新的高度，现在做任务的最高境界是……不做任务！好吧，当然不是真的不做任务，只是会让玩家不觉得自己正在做“任务”。《巫妖王之怒》的设计实际上还不算老，但当你来到北极，还是得先练级。北风苔原任务做完，62~63，然后去龙骨，64去灰熊丘陵，65～66去祖达克。但是与之前版本不同的是，在北极做任务的确感觉不到在刻意练级，就是顺着故事进行下去，不知不觉间便升级了。会有这种感觉，有几个方面的原因。

流畅

大灾变中旧大陆各区域都进行了调整，练一个小号或者新角色，登上旧大陆的第一个感觉，是好奇——经历了这次的大洪水等各种浩劫，这些熟悉的区域都变成什么样子。

以前刚到外域时也好奇，但是有一种讯息爆炸的感觉，整个新鲜的区域，接了一堆的任务，都到哪儿哪儿去做呢，要花些时间才会熟悉，才会适应。

这次呢？都是故事驱动，跟着线索逐步发展下去。比如说，部落玩家按引导任务到了凄凉之地，发现要结伴探索这区域的血精灵被联盟杀害了，先根据他留下日志的线索调查附近的废墟，从这一个任务开始，逐步引导到不同任务点，接到更多任务，自然而然地了解这个区域的形势。同样，比如联盟玩家到了西部荒野，发现入口处“当年”提供任务的农夫夫妇还有他们的老马，均遭人谋害，从这个破案任务，逐渐了解新的西部荒野。

《大灾变》中，大多数时候任务记录中最多都只有3～4个任务。加上巫妖王后期引入的内建任务助手功能，在地图上标记清楚了任务目标的位置，有时还有类似猎人标记一样的巨大箭头标出目标。而且任务记录当中，旁边往往还有一个附加的小窗口显示目标的样子，跟画像通缉类似，再笨也能找到。

每个区域当中，都设立了大量的小据点，方便就近做任务。前面说过，现在的世界处于纷乱当中，黑海岸的道路很多地方就被破坏得歪斜断裂，再加上各处纷争不断，NPC说过的“顺着大路走会比较安全”的说法已经不再管用，在很多有战事的地区，道路都被堵住，比如灰谷入口附近的山坡，就因为部落围攻联盟据点而被封堵，在艾萨拉通往灰谷的路口，则有夜精灵的营地当道——大家都知道马谡的教训。但是不用担心，现在交通反而更方便，特别是低等级



赤脊山的英雄团队

区域，因为前往下个地点时，往往提供交通工具自动前往。灰谷的部落最省事，据点分散各处，途中都有联盟的城镇或据点隔开，所以都是用飞的。石爪山联盟的交通方式最威武，开一辆旋刃投掷器杀出一条血路，直接开到下个据点交杀敌的任务。部落从贫瘠之地前往灰谷的方式最帅，骑科多兽撞飞所有挡路的敌人。这样的设计就摆脱了道路的束缚，任务不一定是按部就班地沿路前往各个据点，而是根据故事的进展穿插迂回。

过去做任务升级需要在两个大陆之间穿梭，才有足够的经验值。现在60级以前不用去另一块大陆，而且各区域等级也都进行了调整。基本上，只要陆续前往相邻的区域即可。比如，狼人或夜精灵完成初始区域任务后到达纳苏斯，然后前往黑海岸，然后进入灰谷，再南下进入石爪山，这里可以往东进入瘟疫之地南部，也可以往南进入凄凉之地，如果前往瘟疫之地南部，之后可以去东边的尘泥沼泽；如果去凄凉之地，之后去南边的菲拉斯。之后，两条路线在千针石林会合，接着是塔纳利斯、安戈洛环形山、希利苏斯。这样调整后，不但流畅，而且呢，你可以练一个角色，在卡利姆多升级，下次练另一个角色时，在东部王国升级，没有重复感。

大灾变中任务方面有一个全新特色——自动弹出。在设定上，解释为侏儒发明的一种让角色可以与提供任务者远程通话和传送奖励的随身携带装置。这个设计目前测试版本还不是百分之百完善，但是确实非常方便，省去很多来回跑的麻烦。比如你到某山洞杀小怪10只，一般回去交以后会让你再去山洞最深处杀掉他们的头目。如果一开始就叫你杀头目故事逻辑上说不过去，但是来回跑很麻烦，而且如果动作慢小怪已经刷新，又要重新清一遍。现在就不用了，杀完10只小怪直接弹出窗口交了，然后给下一步任务杀死首领。当然这个东西只有部分任务用到，如果都用的话感觉也不好，还要NPC干嘛。


塔纳利斯一个任务奖励趣味饰品：可以召唤一个地精护士，一边给你打绷带一边打趣，让你“啊~”或是转过头咳几声等

过去在旧大陆做任务到60，装备基本上惨不忍睹，有20多级任务的奖励，30多级的，40多级的，通常还得有一个银色黎明的声望饰……之后58级去外域，十几个任务下来，换一身装备，血蓝、攻击力一下提升一倍。现在则时不时就有不错的奖励，人物属性一点点循序提升，这也是感觉任务流畅的一个关键原因。

有玩家提议说职业训练师也改成便携的，因为这是现在唯一会打断做任务流畅感觉的问题，说顺着故事正进行着呢，突然升级了，还得回去学新技能。而除了新手村，大多数城镇都没有训练师，得飞回主城去。这种正享受着故事，中途被打断的感觉很不爽。不过也有玩家说，这样飞行途中让玩家顺便起来活动一下、休息一下，也挺好。最后暴雪会不会有所调整，目前还不清楚，不过呢，即使不改也无妨，因为现在的主要技能比如火球术等等，新手村学到后就已经没有级别差别，所有法术技能都随等级提升而增强，要回去学的主要是一些新技能，其中不少在练级时也用不到，完全可以在完成一个区域后一并学习。

融入故事

过去的世界是静态的。过去发生了什么，将来要发生什么，都是从对话和任务文字中了解。大灾变当中是现在进行时，引导联盟玩家前往西部荒野等各地的任务，标题是“英雄的召唤”，这一次，玩家不是作为普通冒险者，而是英雄，是RPG的主角，我们会亲历并见证艾泽拉斯正在发生的重要历史事件。就好像《巫妖王之



怒》中的天谴之门事件和收复幽暗城事件一样，只是数量要多得多。

这主要归功于技术的发展，暴雪在《巫妖王之怒》中小试牛刀的Phase（阶段）技术，可以根据故事的进展改变一个区域内玩家看到的NPC，现在这个技术广泛应用而且迈进一大步，可以改变地形。

狼人的初始区域，就是一篇完整故事。与其告诉玩家吉尔尼斯的狼人是怎么来的，怎样恢复理性加入联盟，不如让玩家自己去亲身经历对不对？作为吉尔尼斯的人类，首先就要应对狼人的大举进攻，协助国王联络反叛军首领联合起来对付外敌，保卫家园的血战中，最终为了掩护同胞逃走，与首领一起固守血战到最后一刻才倒下。醒来之后，发现自己被逃出的同胞所救，但已经过去几年，自己被感染成了狼人，在药剂的作用下勉强维持了理性。还没喘口气，就要应对因为地震打开入海口而涌入的被遗忘者部队。正在激战，大洪水又来了，又要帮助同胞一站站逃离将被不断上涨的海水淹没的区域，终于逃到东边的高地，还意外发现了前叛军首领等同胞，原来他们在夜精灵德鲁伊的帮助下，终于可以彻底控制自己的理智。略微安顿下来，就要参与夺回吉尔尼斯城的大战，可是战斗中王子又被杀死，而希尔瓦娜斯竟然违抗新酋长的命令而悍然对刚解放的尼尔尼斯使用瘟疫。好不容易逃出城，又要迎战加罗什派出的兽人陆空部队，最后只能放弃家园，搭乘夜精灵的船只逃往达纳苏斯。

其它区域也是一样，都会逐步融入到当地的故事当中，帮助玩家了解这次浩劫给各地带来的改变，逐步熟悉这次的危机。在黑海岸，联盟玩家会见到从沉睡中醒来的夜精灵传奇人物玛法里奥，协助他寻找枭兽熊怪等各种当地势



力，控制在外力强化下企图将整个区域撕裂两半的飓风。又要阻止暮光之锤成员挖出那个一直存疑的遗骸，原来是上古之神的一个先锋，在树人守护者的协助下击败缩水版的先锋。最后会发现该地的危机都是纳迦牵制玛法里奥的策略，艾萨拉本人现身宣称他们正在进攻海加尔山。而地精的玩家，8级时就要在海上意外救出被联盟军舰俘虏的萨尔，他正前往海中某地执行关系艾泽拉斯命运的神秘使命，所以玩家也是间接挽救了世界。在艾萨拉，在艾索雷葛斯和卡雷苟斯两大蓝龙的协助下击败了入侵的黑龙。在灰谷石爪山等地，玩家则成为挫败对方攻势的战斗英雄。在凄凉之地，把各半人马氏族团结了起来，赶跑了侵占他们家园的恶魔，还会了解到当地纳迦正在寻找进攻水元素位面的关键物品。练级的过程中，就这样星星点点地了解到与大灾变有关的各种线索。在很多区域，都以掀起小高潮的事件作为结束，或者在强力NPC辅助之下，或者利用载具系统，击败精英甚至Boss级的敌人。比如在西部荒野见证迪菲亚兄弟会的重新崛起，在藏宝海湾协助挫败血帆海盗的进攻，在地精的岛屿，在萨尔协助下教训了自己的首领，让地精成为部落的一分子。

融入史诗

低等级各区域的任务，是发生在大舞台各个角落的精彩故事，而高等级的区域，就是史诗般的主题篇章。这些区域不再是传统区域，而是处于不断变化当中，任务点和NPC位置随着故事的发展而不断改变。

海加尔山不是一个区域，而是一场大战。而玩家，是扭转胜负的关键。刚到海加尔山，暮光之锤和火元素的部队已经攻到了世界之树所在之处，我们把敌人击退后，继续干掉对方的先锋大将迦顿男爵。之后前往海加尔山各处动物神的祭坛，成为这些神的代表，进出火元素位面，挫败对方在各处的图谋，最后还亲手治疗了圣山上被焚毁的森林。至此形势已经逆转，又到前线协助乌龟神发动反攻，逼得暮光之锤在山脚下的基地就地募兵，得以混入敌人内部大搞破坏，最后杀到拉格纳罗斯的要塞前，在动物神和德鲁伊等协助下击败火元素军团的重要将领，并与复活的塞纳留斯和玛法里奥等人一起亲手击败拉格纳罗斯，取得海加尔山保卫战的胜利。未来进军火元素位面这个团队副本击败这个老对手，就成为这场大战的续篇。

水下区域Vashj'ir，更是彻底的进行时，很多任务点都是临时的，整个过程一波三折。刚开始的目标，是搭船前去跟部落作战，可是在海中却被巨大触手袭击而落海，好在被某强





（左图）一位志在成为“世界第一位侏儒狼人”的NPC
（下图）黑石洞窟第一个Boss



力萨满解救，施加了水下呼吸和加速行走的Buff，方便在这个海底区域活动。正忙于解救溺水士兵和寻找食物和装备时，又遭到纳迦的再次袭击，被掳走途中刚好碰到来增援的萨满，逃到一个山洞避难。稍微安定下来，开始解救被纳迦奴役的俘虏和巨大的上古半神生物。聚集起来的幸存者试图袭击纳迦的基地，却发现对方的部队规模空前，只得设法浮上水面发射求救信号，招来己方舰队，搭乘潜水艇下去找水怪和纳迦算账，证实他们跟上古之神勾结。最后参与大战试图阻止纳迦们入侵水元素位面入口大漩涡，但对方毕竟准备充分，结果只能目睹水元素之王耐普图隆被纳迦们阴险的战术击败，那位AoE超强的萨满也被抓去当了俘虏。至此这个区域完结，进入5人副本潮汐王座解救萨满耐普图隆，就作为故事的延续。

回到暴风城，又接到任务前往浩劫的源头，海中央大漩涡所在处，发现萨尔正在这里独力维持，对抗大漩涡对整个世界的破坏力量，原来死亡之翼这家伙，在土元素位面疗伤完毕飞出的时候，破坏了那里的世界之柱，造成了这个连接两个世界的缺口。于是又得进入土元素位面，到那里从岩石巨人、暮光之锤等各种势力当中取回两块碎片来修复世界之柱，然后还得博得这里的主人——石母和她手下的土元素的信任，帮助他们进攻和摧毁暮光之锤的营地，得到第三块碎片，最后还得抵御暮光之锤余党的疯狂反击，保护萨满们完成修复世界之柱的仪式。

可以看到，这次资料片虽然没有新大陆，高级区域分散各地，却因为新的设计，反而变得再合适不过。不用再重复上两个资料片探索新大陆的经历，而是融入这次危机的几个不同关键事件，浏览一个大事件的几个重要篇章。过去很多人只是到火星和北极打酱油，打败伊利丹和巫妖王什么的跟他们没关系，而这一次，从第1级开始到85级，你都是整个大事件的一部分，这样到满级之后打5人副本和团队副本时，感觉完全不同。

托尔金为西方创造了一个神话世界，供读者阅读和想象。彼德杰克逊把经典故事完美呈现在大银幕上，供观众观看和回味，而暴雪的设计师们则是让玩家亲身参与史诗般的事件。在海加尔山上，如《指环王》里山姆治疗夏尔一样亲手实现神迹时，不由禁不住赞叹：这就是“创造”神话。

乐趣

过去的任务设计以延长玩家时间为主要目的，比如在冬泉谷的最北端和最南端之间来回跑一个月来取得一只坐骑……

现在的设计是娱乐。

对比一下人类新手区的任务和地精新手区的任务：人类，杀野猪10只，去矿坑杀最低级狗头人10只，回去杀中级狗头人10只，再回去杀高级狗头人10只；地精，开着可以放音乐的车子在岛上转悠，准备派对的服装，讨债，参加足“球”赛。

火星和北极都有不少有趣的任务，但加起来也没有大灾变多，没有大灾变绝。

地精种族本身就是有很多有趣发明，到哪里都不忘娱乐的种族，区域和任务设计上也有更大的空间。所以地精的玩家很可怜，因为开始的任务太精彩，20级到80级之间的任务相形失色。

地精的组织是一个“公司”，他们摘取某种矿石汁液，制造出畅销产品“Kaja’Cola”（卡加可乐），好东西！喝下会产生创意，比如发明7和11两个数字组成的二进制。而且还有升级版的低卡路里零度可乐……

地精玩家开始是公司里刚受到提拔的瞩目新人，举办庆祝派对，费劲跳舞放焰火取悦宾客，却遭到海盗破坏，原来是上司出于眼红在搞鬼。还没来得及计较，又发现派对前参加足“球”赛时用力过猛把炸弹足球踢到了岛上的火山里，导致火山爆发，老板趁机敲诈，索要天价才肯让玩家和手下上他的船，无奈只能打劫“趁火打劫”的——偷掉老板的地精版《蒙娜丽莎的微笑》，还要炸掉银行金库取出自己的积蓄。好不容易上船，航行途中又倒霉地卷入联盟和部落军舰的战斗，结果船被击沉，流落一个荒岛。为了对付岛上顽皮的猴子，要用特制香蕉喂食它们——把它们炸上天空。又要找到合适地点，用“盒子里的城镇”来建造一个设施齐全的小镇。为了解决食物问题，还要干掉失控的大号火箭鸡取得超大的蛋。纳迦要进攻城镇，又骑上玩具木马下水绑架纳迦幼崽，要挟他们投降。后来到了艾萨拉，还要帮助一只在科学实验中获得了智能的恐龙，解救恐龙幼崽，在被它们撕咬的过程中完成护送。总之是没有一处不搞笑。

其它区域也有有趣的任务，只是没有那么集中。比如在赤脊山，为了应对黑石山兽人和野猪人的进攻，需要激发参加过三次大战的战斗老兵John J. Keeshan的斗志，赤裸上身，头





（右图）绿龙女王领导海加尔山的防卫战
（下图）破坏黑海岸的巨大旋风

缠红带子，背有弓箭，你肯定知道这是谁。跟他的精英小队一起，潜入兽人营地解救人质大搞破坏，还会驾驶坦克轰杀兽人无数。整个故事线简直就是一部动作电影。在荆棘谷，由于很多任务只是原有的任务重新组织，所以比较无聊，但是有一个伙伴却令这段旅途变得有趣，丛林中遇到一只宠物般如影随形的小恐龙会参与战斗。这条任务线进行下去，无意中复活了祖尔格拉布的血领主，原来这只恐龙是他的恐龙坐骑的后裔，结果被他强行夺去。之后为了阻止金度复活其它Boss，还要潜入祖尔格拉布，摧毁蝙蝠Boss的尸体。后来又再度潜入副本，试图控制小恐龙逃跑，途中在很多大恐龙处学到各种引开挡路敌人的技能，不过最终在副本门口功亏一篑，可能是为日后去祖尔格拉布拿回这只恐龙埋下伏笔。



为荣誉而战

部落换了酋长，相信绝大多数人跟我一样，对新酋长加罗什地狱咆哮没啥好感。萨尔是我们自《魔兽争霸Ⅲ》中就熟悉的英雄，一位伟大的领袖。在他的领导下兽人们摆脱了被奴役的命运，然后在前任先知麦迪文的引导下远走卡利姆多。萨尔的愿望，只是给兽人们争取一片自己的家园，他终究是愿意跟联盟井水不犯河水的。吉安娜的父亲咄咄逼人，萨尔是在不得已的情况下才予以反击，之后也见好就收，没有趁机强占漂亮女法师的地盘。即使是在天谴之门前如此重大的外交问题出现后，即使暴风城国王“冲动的角斗士”瓦里安不断挑衅，他也依然保持冷静，和吉安娜一起努力维护联盟和部落之间脆弱的和平，一切以大局为重。

加罗什给人的感觉，在纳格兰时是懦夫，成为萨尔副手后变得嗜血好战，莫名其妙地对接触还没有多久的联盟有着强烈仇恨。他能成为部落的酋长，感觉上只是因为父亲的关系。他的父亲虽然上了燃烧军团的当，但后来面对强大的恶魔毫无畏惧，用生命洗清了令部落堕落的恶魔之血，萨尔始终觉得，他和整个部落都亏欠地狱咆哮，所以才会提拔他的儿子。

看看联盟的首领，在进军诺森德之前已经换成从部落吃尽苦头逃回来的瓦里安国王。作为部落的俘虏他吃尽了苦头，竞技场的磨练把一个高贵的王族变成了好斗的角斗士。在处理天谴之门事件上，他完全没有表现出任何国王的智慧，在幽暗城试图跟萨尔决斗，更是一个十足的莽夫。不过后来在冰冠堡垒中，斥退穆拉丁，让萨鲁法取回儿子的尸体，才显示出一些领袖的风度。

看起来，这两位领袖，在大灾变中还会有很多证明自己的机会。





（左图）骑着树人摧毁黑海岸北部的巨魔部落
（下图）石母和她的王座

《大灾变》中，卡利姆多很多地区联盟和部落的任务经常只是名称和说法略有不同，目标其实差不多，但在灰谷等地区就更多是针锋相对或者互补的性质，只有双方都玩过，才能更完整了解故事。比如部落玩家要空袭阿斯特兰纳，联盟玩家要用旋刃投掷器击落部落的“空军”；部落要击退对碎木岗哨的围攻，联盟要防守迈斯特拉岗哨；部落要深入洞窟腐蚀森林之心，联盟要将被腐蚀的森林之心取出予以净化。部落玩家要护送地精制造的超级炸弹到石爪山，然后在石爪山要保护这颗炸弹，联盟玩家则会发现炸弹的存在然后一直努力阻止这颗炸弹，但最后还是只能目睹部落用这颗原子弹一般的炸弹炸毁了一个年轻德鲁伊的学校所在的山谷。如果只玩联盟的话，就会觉得在加罗什领导下，部落又变回邪恶的嗜血兽人了。

直到我用地精玩到这里。石爪山任务的最后阶段，在石爪山战役指挥官Krom’gar的命令下将炸弹护送到西部，准备轰炸那个山谷，因为Krom’gar宣称，那里的古树中藏有联盟秘密研发的大规模杀伤性武器（又在恶搞）。当地的牛头人酋长极力证明那只是学校，还派出自己的儿子前去调查，结果Krom’gar派手下将酋长的家人杀害，强迫酋长和玩家目睹蘑菇云升起的一幕，那个任务叫做“作为部落”。当时我很疑惑，暴雪莫非决心要把部落变成邪恶的一方么？但是爆炸之后，加罗什通过传送门匆匆赶到，怒斥Krom’gar。他说道，在诺森德征战时，学到了一个非常重要的道理，就是荣誉，在任何情况下，都不可以抛弃荣誉。说完就将Krom’gar提起来，丢下了深谷……那一刻我对加罗什肃然起敬。他也许太好战，但他追求的胜利，是堂堂正正的。部落玩家会为这样的首领感到自豪。作为联盟玩家，如果哪天我参与Raid奥格瑞玛，一定会在杀死加罗什之后，/salute。

熟悉的新世界

这次资料片让很多事物开始反映出历史带来的影响——5年来的变化。比如说联盟玩家都熟悉的西部荒野，迪菲亚兄弟会现在已经被消灭，可这里的情况更糟了。虽然联盟部队在前线取得胜利，击败了巫妖王，可是荣耀不能当饭吃，战争带来的负担需要民众承担，再加上经济危机（这次暴雪恶搞美国政府的地方不少），各处无家可归的难民融入西部荒野，让这个区域更加动荡。一个署名V的神秘女子，趁机煽动难民，对哨兵岭发动了起义，宣布重建迪菲亚兄弟会。这个新迪菲亚任务线，真是唤起许多记忆……其中一步要到死亡矿坑副本中回到过去看看5年前发生了什么，玩家见到的场景，就是战士法师牧师的铁三角组合加上猎人和那时我们还叫做盗贼的职业，击杀范克里夫。

在荆棘谷，就像上面提到，祖尔格拉布中的Boss，消灭了对抗他们的巨魔部落回家去了，只留下一个人继续监视。可是通过新的任务线，残存的金度又复活了部分Boss，可能预示着对这个副本会有一些调整。

在海加尔山，一个任务是使用道具削弱迦顿男爵。在一个大坑里，德鲁伊们在跟迦顿男爵战斗，在本能地冰箱掉人体炸弹后，我真后悔应该被炸飞看看效果，而当它使用地狱火时，NPC们会喊叫着跑开，然后冲锋回去。MC的记忆……

弗塔根公爵接过巫妖王的重担时，嘱咐老弗丁说不要让大家知道在冰封王座发生的事情。结果老弗丁回头就在达拉然修建了雕像将整个事件公诸于众，现在整个世界都知道巫妖王被击败了。在西瘟疫之地，银色远征军和塞纳里奥议会赶走残存的天灾亡灵，开始治疗这片土地。巫妖王的控制力严重下降让人纳闷，弗塔根公爵的牺牲本来不是为了维持对天灾军团的控制么？现在可好，华尔琪们失业了！而且还被希尔瓦娜斯招募了去，说是她们把死者复活成亡灵的技能可以解决被遗忘者一族人口来源的问题。希尔瓦娜斯的性格变化也很有趣，原本高贵的高等精灵，被阿尔萨斯杀害并变成女妖，但不断坚持的高贵精神令她找到机会摆脱控制，成立了被遗忘者对抗巫妖王。可是在终于击败了宿敌之后，她的所作所为根本就是在走巫妖王的老路——无视加罗什的禁令，收编华尔琪，继续研究瘟疫。让人怀疑天谴之门事件到底是不是她的手下叛变呢？

我是主角

过去的设计是绞尽脑汁浪费玩家时间，从肉体和精神上折磨玩家。任务如此，副本如此，武器技能也是如此。

如果你曾经练过一个物理职业，战士或者惩戒骑士，可能有过这样的经历：一把双手剑练到20级，得到一把双手斧，然后你发现换上后杀不死任何怪物，因为没有双手斧武器技能，终于你耐心地把双手斧技能练上去，练到40级，得到一把双手锤，又发现换上后杀不死任何怪物，因为没有双手锤武器技能，终于你耐心把双手锤技能练上去，练到60级，得到一把长柄武器，发现换上后杀不死任何怪物，因为没有长柄武器技能……然后你会放弃它，吼一声去你妹的武器技能。如果今天谁还认为诸如此类的设计是好的，那还真是一个暴雪青……

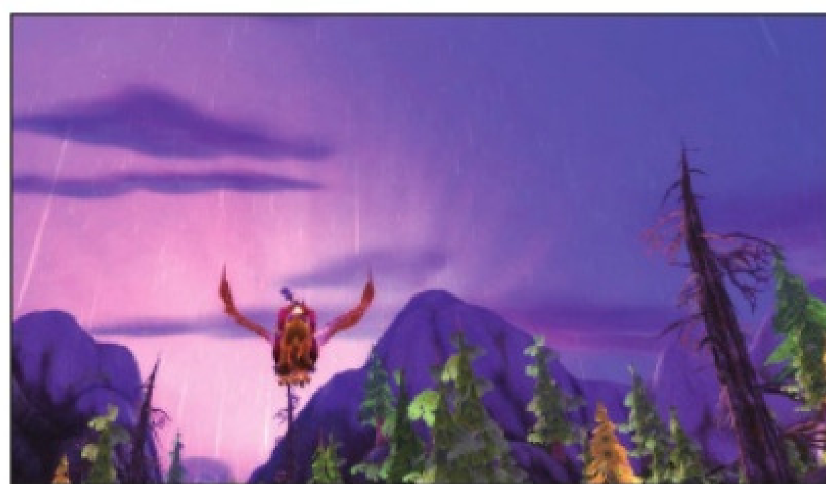
很多东西只属于过去。

应该有老玩家还记得越狱的任务线。但在今天，全团等在黑石塔外，团长在铁炉堡跪求上层开门戒指，那只会把美元挡在《魔兽世界》大门外。

《大灾变》不仅让玩家玩得轻松，而且处处提醒玩家自己的上帝身份。

过去玩家是跑腿的，打杂的。现在在石爪山救出几个年轻德鲁伊，你就是拯救祖国花朵的雷锋，你是“The One”，各种大小神明争先选你作为化身和代表。走到哪里都是救星。过去高端团队在奥杜尔苦战才能拯救世界，现在地精连天赋都还没有，就能拯救萨尔。虽然干的还是跑腿打杂的事情，但挂着英雄的头衔，到处有NPC奉承，也算是跑腿中的状元，打杂中的明星了。

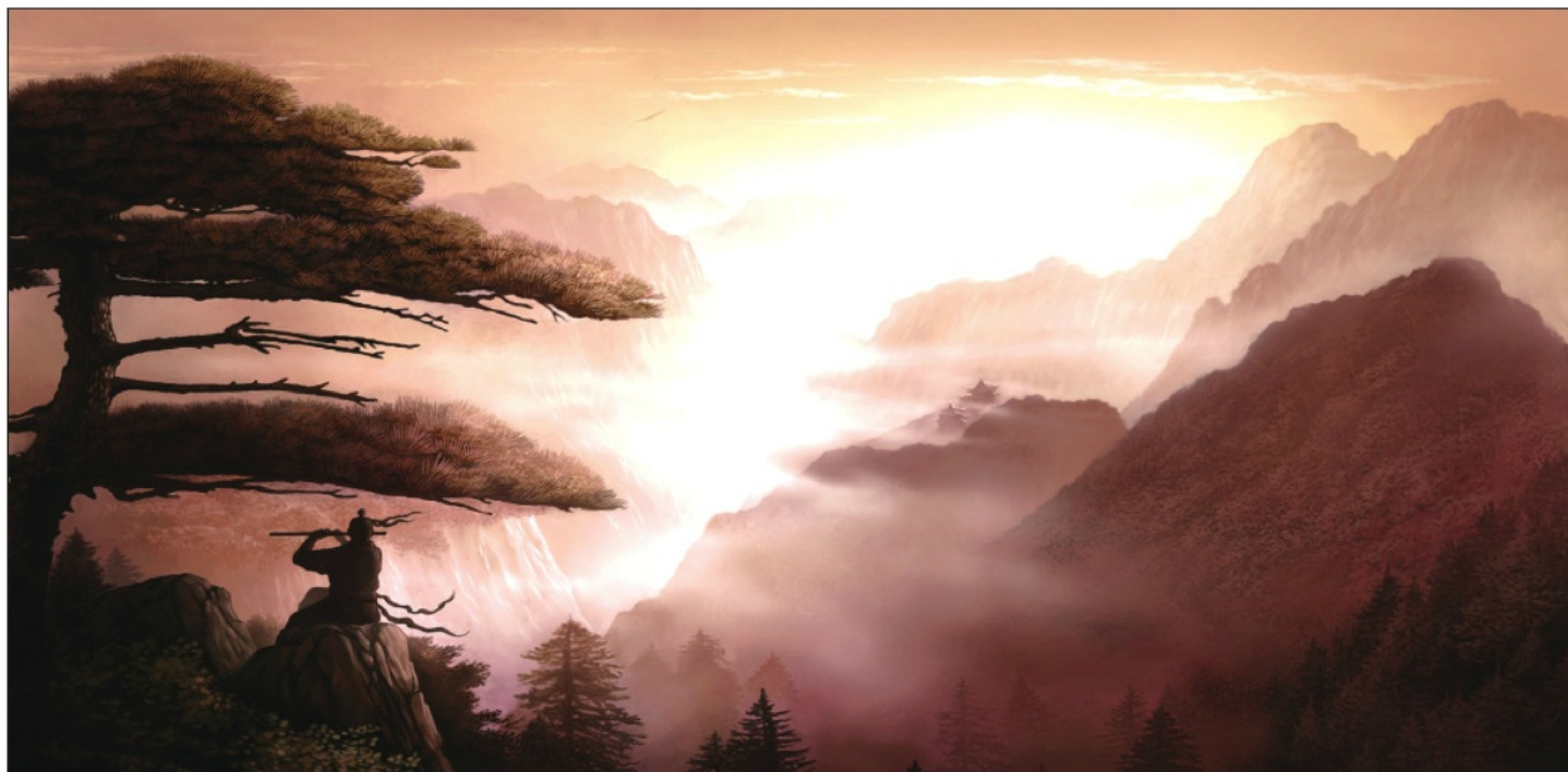




（上图）瓦里安政府有钱扩建暴风城，却不管西部荒野的难民
（右图）雨水降下，火焰熄灭，新的树木长出

你一定要看看《大灾变》

新资料片的内容实在太大，相比前两次测试，这次测试版本看来还算不上完善，东部王国很多地区和卡利姆多的一些地区还没有改造完成，同时缺少两个高等级区域，专业技能还没开放，已经开放的3个五人副本有些许问题，职业的调整也都未定。所以目前看不出满级之后的体验会有什么变化，更不用说10人和25人团队副本合并的影响。但是在做过这些任务后，我会对一个正要退出《魔兽世界》的朋友说，你一定要看看《大灾变》，练一个角色到85，练一两个小号看看那些熟悉区域的变化，可以说，光是地精的任务，就已经值得购买这个资料片。如果要退出，也要体验过后再走。



永远的武侠情结
——《笑傲江湖》研发专访

■本刊记者 罗宾

今年6月3日完美世界正式对外公布了武侠网游《笑傲江湖》，不出意料，尽管完美对这款作品的曝光十分吝啬，但还是得到玩家和业内的高度关注。原因有二，一是在国产网游启蒙期，同名网游《笑傲江湖网络版》给当时留下了太多烙印，对欧美作品EQ的成功借鉴使得“笑网”赢得为数不少的死忠，但也正是命运般的死亡，给很多现在可能已经娶妻生子的朋友留下了一种“怀恋”；二是这又是一款“武侠”作品，不管我们遭受过何种打击、何种创伤，何种失落、何种愤怒，在国内，武侠作品永远会得到特殊的期盼，《笑傲江湖》也不例外。

从目前放出的为数不多的资料和视频来看，《笑傲江湖》与以往同类作品最为不同的便是对“招式”的刻画。我们知道，武功招式系统一直是武侠作品的命脉所在，这也是最能体现“武侠”味道的游戏内容，《笑傲江湖》究竟会在这里如何做文章？

大众软件：能否详细说明一下自创武功套路系统的概念？

研发：所谓“自创武功套路”系统，其实并不难懂，这就像是剥桔子，外面看是一个完整的套路，而里面剥开来又有很多小瓣，有的人图省事可能一口吃掉就完了，而有的人比较喜欢一瓣一瓣的吃，于是我们就提供给他们这样的空间，让他们可以一招一式的去了解和体验，并且还可以将这些招式融会贯通，形成自己独特的武功套路。

这个系统的灵感，要归功于《笑傲江湖》动作策划团队的集体智慧。这个团队来自五湖四海，组成非常复杂，内地人、香港人、美国人都有，而他们都有相同的爱好，就是喜欢武打影片，尤其是上世纪80~90年代的动作片。那个时候的武打片，因为没有太多电脑特效可用，所以打斗场面都是实打实的真功夫，一招一式除了美观之外，还透露着稳准狠的感觉，最重要的一点就是质朴，真实而不造作。因此，我们的策划就很希望能够把这样质朴真实的动作放到游戏中，一来是可以让玩家们体验到那种武侠世界的感觉，怎么才能被称为大侠？肯定是功夫特别好，招式特别帅，花招特别多，天下无敌的人啦！所以，我们在《笑傲江湖》的武打动作套路及衔接上下了很多的功夫。

二来是可以给玩家更多的自由，让他们可以依据所学为己所用。所谓江湖，肯定有形形色色的人，如果大家都使着相同套路的武功，那还谈何



高下之分呢。武侠小说中经常会出现“习武天分”一说，这是为什么？就是因为有些功夫不是所有人都可以融会贯通的，有人一生只学会了一个门派的武功，而有些人却可以天下武功尽为我所用，这在游戏里怎么体现？除了获取更多武林秘籍之外，我们还可以通过自创武功套路系统，来引导玩家去尝试那种天下武功相生相克的感觉。可以这么说，会合理使用自创武功套路系统的玩家，才可以成为个中的高手。

大众软件：说到电影，前段时间放出过一段少林派的视频，武打动作看起来很不错，请问这套动作有没有具体的参照物？

研发：其实电影仅仅作为一种参考，它给我们传达的是对各门派武功的完整演绎，说简单点就是不同武功有不同的气势，电影中所展现的这种气势，在游戏中也同样可以做到。拿少林派来说，大家也许还记得那部家喻户晓的影片《少林寺》吧，里面的武打场面非常漂亮，但绝对不是花拳绣腿，而是遵循了少林派特有的气势，刚柔并济，动作开和有力，随意随性中透露的是大气和阳刚。所以在游戏中，我们也遵循少林派这种硬朗路线，着力表现那种拳拳生风、力拔千钧的感觉。特别是少林拳法，拳势不强调外形的美观，只求技击的实用，步法进退稳固而灵活，出拳时不但要快要准，下盘也要非常稳健，气行于拳的同时也行于腿，整个人会感觉很沉，腿上仿佛有千斤之力。而不是打斗时还不停地跳来跳去，东蹿西蹿，连站都不能站稳，出拳怎么可能会有力度。若真的要跳起一击，那么这一击，必然是有劈山之势的。此外，大家看到的所有动作都不是花架子，而是必然会有一个结果，打到了会怎样，打不到又会怎样变化，这些都会在动作上有不同的表现，而不仅仅只是蹦一串数值或者是几个“闪避”、“招架”之类的字来代表，那都不能称为“真实”。

大众软件：在追求“真实”感方面，实际上宣传自己为“真实武侠环境”的网游并不少见，《笑傲江湖》有何特殊？

研发：《笑傲江湖》中的招式并不是对数值的简单视觉包装，而是拥有真实效果的。很多人都觉得，所谓真实的武功系统，只要能用“真人动作捕捉技术”实现就行。还有一些游戏，只追求华丽的连击技，但一套动作施展完了，所带来的仅仅只有对方头顶上冒出的一串伤害数值而已。







少林寺实战画面

《笑傲江湖》则不同。我们除了聘请资深武师来演绎武功招式，还在此基础上进行了二次设计，将一套武功分解成不同的单元，创建了独特的“武功套路”系统，使每个动作都与战斗的攻防体系息息相关，并且会依据真实情形自由的发展。打个比方，你和别人切磋，一拳下去，不一定真能打到对方，因为别人可能会躲也可能会防，而这一躲一防之中，就会衍生出更多的招式变化，你随之可能会一记勾拳，也可能会横扫下盘，而这种变化是无法用一串数值来体现的。《笑傲江湖》中的情形正是如此，“格挡”、“跳跃”、“闪避”、“分身（华山剑法）”等等这些很基本的动作，都融入了门派武功之中，并且除了数值表现外，也都会对战斗有着实际的影响。大家在视频中看到的，棍僧的醉八仙就有“左闪”、“右闪”、“铁板桥（向后）”、“仙人指路（下盘）”等不同的闪避技，依据对方打击的位置不同，玩家可以随时采取相应的策略予以闪避。此外还有跳跃攻击，也是实实在在的可以忽略对方下盘攻击的转守为攻的一个动作。

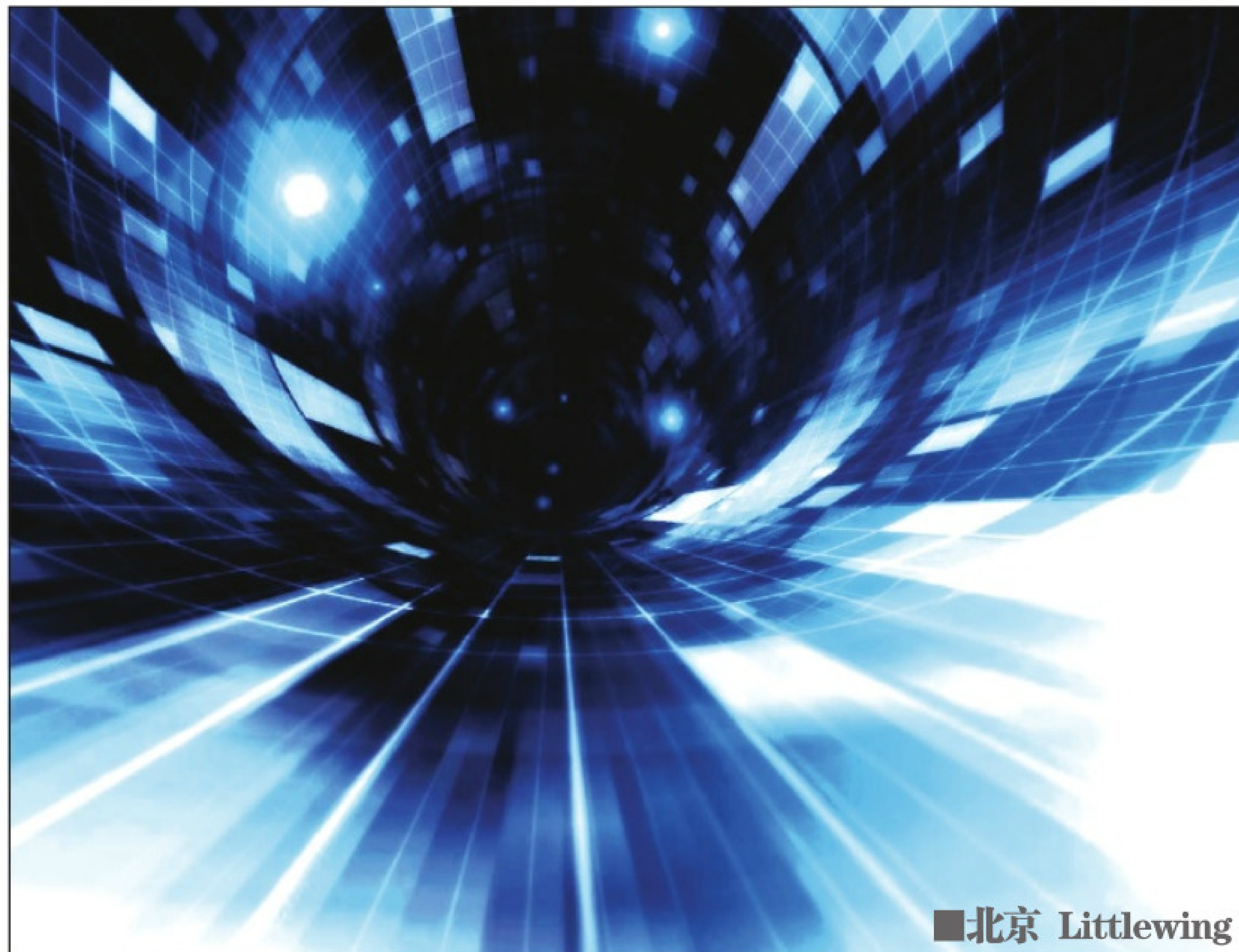
大众软件：现在不少游戏偏爱用大量特效渲染战斗画面，你们认为武侠游戏是否适合如此操作？

研发：武侠游戏不适合用很多的特效表现武打效果，特效是手段，功夫才是根本，更何况是中国人做的武侠游戏。说实话，我们非常不希望玩家沉浸在一堆数值里，研究哪一招画面更绚丽，或者哪一招伤害数值更大等等，我们更希望看到的是，借助《笑傲江湖》的“自创江湖”和“武功套路”系统，能够有更多的人爱上中国功夫，记住那些经典的招式，并且有闲情时还可以来论论剑。当然，想要超华丽的动作效果也可以，前提是你必须拥有这个实力和机会来做完这一套动作，不过在《笑傲江湖》里，也许你编了很长一串武功套路，结果却被人一剑就打断了，而特效在这个时候，不过是个障眼的东西而已。真正的艺术，来自于中国武术那如行云流水的一招一式之中。

大众软件：研发这样一套复杂的套路系统对于游戏有何好处？《笑傲江湖》是否是偏重动作的格斗类游戏？

研发：首先要纠正你的这个说法，《笑傲江湖》的武功套路系统并不复杂，尽管我们在设计上花了很多心思，但玩家不会很难上手，相反，它是很容易掌握的。玩家只要通过巧妙的招式组合，就可以获得酣畅淋漓的战斗体验。这套系统的好处就在于，借助它，我们可以把整个武侠世界的感觉演活了。

至于游戏的类型，它是纯正的MMORPG。格斗类游戏是有一定的入门门槛的，理解和掌握都需要时间，而我们并不希望做一款只有高端玩家才能玩得下去的游戏。



■北京 Littlewing

流量的游戏（上）

作者简介
Littlewing：本名张宇，资深游戏人，曾任大软专题记者，现任国内某大型网游公司产品市场经理。

2009年底，艾瑞的《2009~2010年中国网络游戏行业研究报告》的数据显示，2009年中国网页游戏市场规模为9.9亿元，预计2010年将增长至14.7亿元。这一预期在当时就被行内部分有识之士认为过于保守，事实证明，从上半年网页游戏的发展来看，2010年全年的网页游戏收入应该会超过30亿元。在这次的ChinaJoy上，我们看到了更多网页游戏厂商的身影，昔日小打小闹的网页游戏厂商，已开始与客户端游戏分庭抗礼。网页游戏为什么能在两年内得到如此迅猛的发展？在自身发展的同时，又为互联网带来了那些商机？

很多厂商并不把网页游戏的推广叫做推广，而称为“导流”；网页游戏的用户也不叫用户，而被称为“流量”。归根到底，这还是因为网页游戏是一个“流量的游戏”。

网页游戏不同于MMORPG，更像是电子商务，他的渠道是互联网，媒介也是互联网。用户点击广告，注册后即可开始游戏和消费。所以，网页游戏从不在线下进行推广，也是为了避免从看到广告到进入游戏这个过程中，用户无谓的流失。举个例子，如果你看到可口可乐的广告，并产生了购买欲望，那么你可以马上解决，因为可口可乐的渠道铺设完善，在城区你周围500米内，一定能找到一个销售可乐的地方——这就是渠道和媒介的统一。而如果你在户外、地铁、楼宇内看到网页游戏广告时，即使你当时产生了兴趣，也需要过一会儿才能找到电脑上网，在这段时间中，广告所带来的印象已经淡化，有许多用户已经流失掉了。另一方面，大部分网页游戏都有诸多联合运营的伙伴，他们会在搜索引擎进行投放，有些规模较大的联合运营商运营的游戏，在搜索引擎上的排名甚至超过了官方的排名。而搜索引擎是看到线下广告的用户进入游戏最重要的渠道（如果你的网址足够简单，也会有少量用户直接输入网址进入），这就导致部分用户在看到线下的广告后进入了联合运营的服务器，而不是官方服务器，推广的效果大打折扣。

也许有人会问，为什么客户端游戏可以做线下的推广呢？除了客户端游戏只有唯一的一家运营商之外，最主要的原因还是客户端游戏的进入和退出成本都很高，用户想进入游戏，需要下载一个庞大的客户端，需要很长的时间，所以，在付出下载这个时

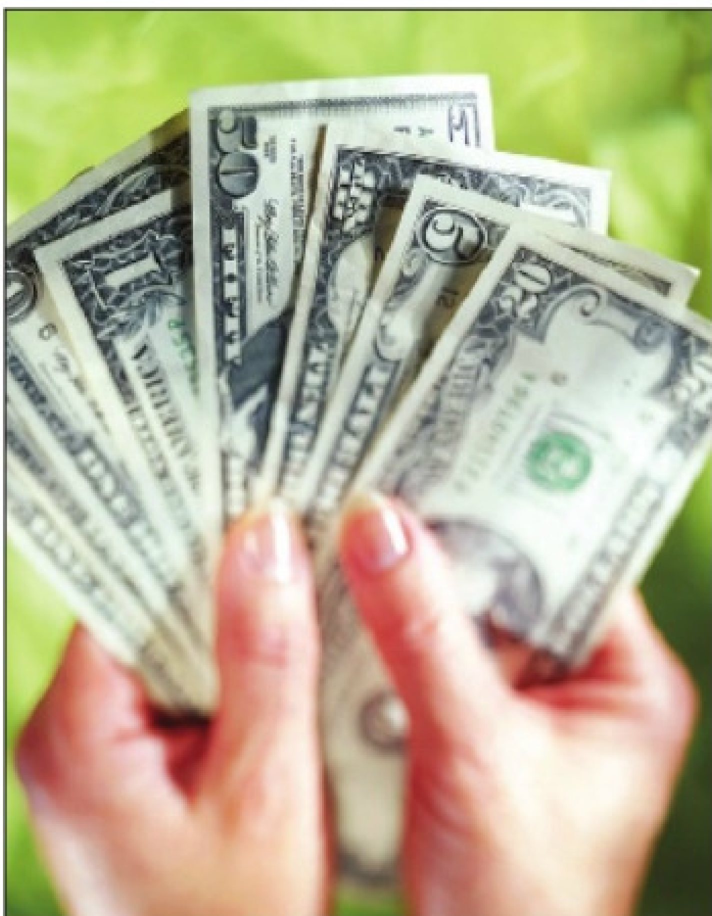






（上图）与可口可乐不同，网页游戏的渠道就是互联网
（右上图）在2010这个“大媒体年”，信息的爆炸带来媒体广告价位的上升
（右下图）当你花费了不少时间和金钱在某款游戏中后，这种成本就是客户端网游敢于做线下推广的原因之一





（上图）媒体成本的上升让CPA的价格飙升，网页游戏的毛利润大幅度减少
（左图）在“流量的游戏”面前，联运这种模式使得网页游戏得到爆发性增长

间成本后，用户进入游戏即使觉得游戏不太好玩，也不会轻易删除游戏。就好像国服《魔兽世界》的玩家因为无法等到巫妖王的到来而暂时放弃了游戏，但恐怕大多数人的电脑里，还保留着那个10G的庞大客户端，甚至时不时的去更新一下。毕竟要把它彻底删除，还需要时间。所以客户端游戏可以接受花几十块甚至上百块来购买一个用户这样昂贵的注册用户成本（以下简称CPA），网页游戏却不行。网页游戏用户只需要简单的关闭游戏页面，就可以永久的离开游戏，谁能忍受花几十块让一个用户到你的游戏里面只玩5分钟呢？

在这样的现实驱动下，网页游戏逐渐成为一个“流量的游戏”。大部分运营商追求的就是最廉价的CPA，无论用什么手段，目的只有一个——用最少的钱拉到最多的用户。这其中尤以各种联运厂商为甚，2009年上半年，使用低俗、欺骗性质广告进行网页游戏推广的比比皆是，有的厂商甚至想办法在用户的电脑上安装插件，推广方式很黄很暴力。

这一切让网页游戏在2009年迎来了爆发性的增长。然而，随着媒体环境和竞争环境的变化，2010年的网页游戏市场已经与2009年截然不同。一款游戏做到一年几千万甚至一亿毛利润的时代，已经一去不复返。大量2008年～2009年涌现的网页游戏逐渐销声匿迹，或合服，或停服，或开服频率大幅下降。为什么会出现这样的情况？

首先，网页游戏依托的媒体市场涨价，媒体成本的上升让CPA的价格飙升，网页游戏的毛利润大幅度减少。2010年是一个所谓的“大媒体年”，这一年有太多的大事：世界杯、世博会、亚运会；也有很多关系国计民生的消息：通胀攀高、灾害频繁、楼市波动；娱乐方面的信息从年初开始也更加惹人关注：《非诚勿扰》及其引发的各种“门”、创造票房历史的《阿凡达》、年度最引人关注的游戏《巫妖王之怒》和《星际争霸2》，信息的爆炸带来的只有一个后果，就是媒体的关注度上升，媒体的流量暴涨，媒体的广告价格也随之水涨船高。这尤其让一些中小型的运营商望而却步，因为他们实在无法同时承受高昂的广告成本和苛刻的分成比例。即使是那些被网页游戏救活的个人站、文学站、各类网络联盟，此时也丝毫没有表现出对网页游戏的“感恩”，广告价格也与时俱进。谁让人家涨价之后，仍然是市场上稀缺的“便宜货”呢。媒体成本的上升，对于运营商的议价和采购能力也提出了更高的要求。



随着各种部门相关政策的推出和执行，运营商开始为如何“真正”吸引用户头疼

其次，国家加大了对于低俗广告打击的力度，文化部办公厅数次发布通告，对于进行低俗宣传的游戏企业和违规运营的企业进行查处和曝光。2010年上半年，基本上那些以软色情、暴力、赌博为噱头的推广方式被严厉打击，广大厂商也争先与流氓软件类的推广划清了界限。不能使用那些挑逗人下半身欲望的方法，就需要厂商更了解游戏用户和媒体用户的需求，对媒体有深入的研究，大部分网页游戏厂商广告创意能力不强，很难有技巧的去挖掘用户需求。



越来越多竞争力强悍对手的出现，使得小平台的生存空间越来越小

第三，就是竞争环境的恶劣，很多强有力的平台加入到网页游戏研发和运营中，比如拥有庞大客户群的开心和人人；有很强客户端研发能力的网易、久游、金山等。无论从研发和运营团队的规模、用户群基础上，他们都是那些小平台无法相比的。同时由于资金的雄厚，他们能承受的用户成本更高，在媒体采购时更具竞争力。

流量游戏的玩法在悄然发生着改变，对于网页游戏研发和运营商来说，2010年下半年，该怎样在更为复杂的市场中生存呢？



世上或许有两个人并不那么喜欢Lewis Carroll的原著小说《爱丽斯梦游奇境》（Alice's Adventures in Wonderland），一个人是Tim Burton，他把爱丽斯演绎成了什么，你们在今年3月公映的电影（Alice in Wonderland）中就已经知道；另一个人把他的名字永远留在一款经典游戏里——《美国人·麦可基的爱丽斯》（American McGee's Alice），只有他可以让爱丽斯挥舞着厨刀上路，宛如一部Cult Movie，却令人如此着迷

PC/PS3/X360

爱丽斯——疯狂归来

■Alice: Madness Returns■动作■Spicy Horse■Electronic Arts■2011年■湖北 莫格娜·黑杖



这个背影，好熟悉的背影，10年了，她似乎什么也没有变，那些玩家们却都老了

McGee认为他所改造的爱丽斯才是最真实的，她的个性、奇遇、生活、能力以及她的动机，与我们童年的记忆无关

世上或许有两个人并不那么喜欢Lewis Carroll的原著小说《爱丽斯梦游奇境》（Alice's Adventures in Wonderland），一个人是Tim Burton，他把爱丽斯演绎成了什么，你们在今年3月公映的电影（Alice in Wonderland）中就已经知道；另一个人把他的名字永远留在一款经典游戏里——《美国人·麦可基的爱丽斯》（American McGee's Alice），只有他可以让爱丽斯挥舞着厨刀上路，宛如一部Cult Movie，却令人如此着迷。关于这款游戏我们有很多可说的，比如制作人McGee老爷就是一个话题人物。而这样一款颠覆传统，蕴含了创造力的杰作，直到整整9年后才等到了续作的消息，整整10年后才由EA正式宣布。当然，它的制作组是由McGee带领的"麻辣马"（Spicy Horse），相信这足以让那些等待了10年的玩家们足够欣慰。

说到《美国人·麦可基的爱丽斯》的诞生，还有段有趣的往事。据说10年前，McGee受到EA邀请为他们开发一款原创游戏时，起初并没有什么确定的目标。当他独自驾车在加州的海边公路上行进时，电台里正在播放The Crystal Method的歌曲《Trip Like I Do》，歌中里的"Wonder"（奇迹）让他想到了"Wonderland"（奇境），然后"Dark"（黑暗）也涌现在了脑海中，它们铸就了本作的风格。

有关爱丽斯的人设，McGee也有着自己的见解。他认为提到爱丽斯，人们脑中就会出现迪斯尼式的小公主模样，这些先入为主的观念必须去除去除！他需要从里到外对爱丽斯进行改造。结果就是，游戏中的爱丽斯变成了精神病患者（Tim Burton的电影刚好相反，爱丽斯是正常的，其余的都是疯子），而这也是有原因的——当爱丽斯从《镜中世界》（Through the Looking-Glass，《爱丽斯梦游奇境》的姊妹篇）归来时，一场大火吞噬了她的家园，在这场灾难中她父母双亡，独自生活的爱丽斯沉溺在幻想的世界中无法自拔，以至于陷入了无可救药的黑暗和疯狂中。McGee认为他所改造的爱丽斯才是最真实的，这才是爱丽斯的故事，她的个性、她的奇遇、她的生活、她的能力以及她的



这是一个完全忠实于原作的爱丽斯，人设中画龙点睛一般的骷髅蝴蝶结原样照搬。她要怎么对付红心皇后卑鄙的手下呢？



原著牵扯到一些关于时间的理论，游戏中也存在大量反映这一细节的象征物



爱丽斯好像个子变高了，那跳跃能力会不会也提高了呢？



原作中就有大量具有象征意义的场景，比如拼成棋盘状的地板



《疯狂回归》的原画中仍旧充斥着必不可少的棋局、纸牌

动机，与我们童年的记忆无关。

我们都知道，McGee后来去上海组建了麻辣马，这其中也有一段浪漫故事——因为他是为了一个女孩前往上海发展的，在他制作《爱丽斯》时就与女孩认识——后来她去了香港，McGee就频繁往返于两地前去看她，并且受邀为香港的一所大学讲授游戏制作知识。后来由于事业的发展和朋友的关系，他选择留在了上海，只可惜与女孩的感情没能继续（但现在仍是朋友）。McGee喜欢上海，他认为，上海是一座充满活力的城市，有顶尖的人材，他在这里"度过了非常美妙的时光"。在上海，诞生了麻辣马的第一个Title——《美国人·麦可基的格林童话》（American McGee's Grimm），然后就迎来了蓄谋已久的《爱丽斯——疯狂归来》。

本作的故事发生在前作的11年后（和这两代作品发售时间的间隔完全一致），爱丽斯离开了拉特利奇疯人院

爱丽斯在一名伦敦精神病医生的看护下离开了拉特利奇疯人院（Rutledge Asylum），但是父母双亡的噩梦一直在困扰着她，加上生活地点的改变，爱丽斯一直处在极度不稳定的精神状况下。也许这一切能在奇境中得到改善？于是爱丽斯返回那个她梦寐以求的地方，寻求她在现实世界里无法得到的东西——安全感、慰籍和有关过去的真相。但她没想到的是，奇境在她离开的时间里发生了翻天覆地的变化，这里被一支比红心皇后还要邪恶的势力所占据，居民受压迫，整个世界也变得扭曲。爱丽斯需要再一次靠自己的力量拯救这里，这个她内心里唯一存在过的地方。

从游戏目前公布的截图来看，游戏的风格比前作更为阴暗、血腥。成年后的爱丽斯身高渐长，但仍顽固地穿着那身类似女仆装的连衣裙，手握她那标志性的尖刀，空洞的眼睛中透露着愤怒和不安。游戏中我们可再次见到红心皇后守卫般的敌人，只不过他们不再是一张张薄薄的卡片，无论造型还是动作似乎都和僵尸十分相似（好像同时还继承了僵尸喜欢集体作战的特点），这对爱丽斯来说是个不小的考验。本作中出现的这些惊悚场景，多数出现在爱丽斯的噩梦中，很多人都被预告片中的爱丽斯给吓坏了，但McGee说，他并不想做一款真正的恐怖游戏（至于它恐不恐怖，就因人而异了）。

前作的游戏元素由探索、解谜、平台跳跃以及战斗所组成，McGee表示本作会在此基础上进行提炼和升华，但并不想改变原有的游戏模式。由于故事发生的地点仍是奇境，所以游戏的场景风格和前作差不多，只不过在画面表现上已不是当年看起来有些简陋的引擎能够比拟的了。McGee明确表示，本作将是一个纯粹的单机体验。

我们的确有一个"Blue Sky Days"，我会让团队休息一下，放松一下他们的大脑，这是对他们出色工作的奖励

通常来讲，国内媒体能够直接面对海外游戏制作人的机会不多，但是EA的PR姐姐仍旧耐心地帮助我们完成了一个采访。我们有幸和《疯狂回归》的主创们分享了这个游戏的创作过程。他们分别是这款游戏的：资深创意指导American McGee、创意指导Ben Kerslake、艺术指导Ken Wong、资深游戏设计师Marwin So以及执行制作人R.J. Berg。

大众软件：你好，McGee老爷！我来自中国发行量最大的电脑游戏杂志《大众软件》。当我还是一个学生

的时候，我就是《爱丽斯》的忠实粉丝。我们想知道，给《爱丽斯》制作续集的想法是什么时候开始有的？如果《爱丽斯》的灵感来自《Trip Like I Do》，那么续集的点子是怎么来的？续集的故事想要说明什么（或者……它的主题是什么）？

American McGee：在完成《爱丽斯》之后的10年里，我和R.J. Berg经历很多冒险，我们环游世界最后在上海建立了一家开发工作室。这不是冒险的终点，当我们来到上海，我们感到是时候再次拜访奇境了。制作续集的想法10年前就有，但落实到实际总要等待正确的时间和地点。《疯狂回归》的故事是前作的延续，它抓住了《爱丽斯》的结尾——爱丽斯离开疯人院来到伦敦。故事的主题仍旧是用爱丽斯在奇境的冒险解决真实世界里面对的，痛苦的或难以解答的问题。最终，《疯狂回归》仍是一个充斥着黑暗和恐怖的“神秘凶案”（Murder Mystery）。

大众软件：我们好像没有从公布的图片中看到柴郡猫，它还好吗？在新作中，它会发挥什么作用？怎样帮助爱丽斯？我们还会看到其他和原作小说有关的人物吗？

American McGee：柴郡猫总是很难被看到的，因为……它总是玩消失！我可以说它很好，只是它还不打算现在就曝光。等到时机合适，它就会再次帮助爱丽斯，扮演起向导和先知的角色。当然，它还会串连起游戏中的大量出场人物，有些来自原著，有些则是新故事里的原创。《疯狂回归》会以维多利亚时代的伦敦为背景，所以提到人物列表，只要复习一下那个时代的历史课本就可以了！

大众软件：《爱丽斯》的美术风格令人印象深刻，而《疯狂回归》目前为止公布的Screenshot画面似乎显得更明亮，这意味新作可能没有那么黑暗吗？

Ken Wong：现在你所看到的只是奇境中很小的一个部分。和原作类似，在大量的场景中，总有一些看起来奇异优美的所在，但其它的部分就是恐怖的、混乱不堪的。这么说吧，黑暗就是这个系列与生俱来的，就算在光天化日下你也会感到这一点。这就是奇境——看起来周围美妙无比，但那里未必安全。

大众软件：爱丽斯为什么总是拿着一把厨刀？这会有什么象征意义呢？她在《疯狂回归》里有别的什么武器吗？

Marwin So：我们都认为，举


上海，一段“冒险”的终点，是时候给爱丽斯的故事写一个续集了


也许这是个不错的“Blue Sky Days”

着一把嗜血的大刀几乎是前作的标志性画面，所以没有什么理由不在续集里继续举着它。不过在《疯狂回归》里，我们会试着延展这把厨刀的功能，就像你在截图中看到的，现在你可以用它来格斗了。当然，爱丽斯的军火库里会有些新玩意，它们会完成厨刀无法完成的任务。我们会在合适的时候揭晓这些“凶器”，现在我们唯一能说的是，它们都是十足的……奇境风格！

大众软件：《疯狂回归》将是一个单纯的单机体验，其中的探索、解谜、平台跳跃以及战斗也和原作差不多。你们会对如此传统的“爱丽斯”感到担心吗？我是说，看看眼前的动作游戏，都在拿合作、多人联机做卖点，关于这一点，你怎么看？

Ben Kerslake：是的，新作里有你提到的所有元素，比如探索一个生动的世界、超现实主义的神秘感，等等，其实还有些现在我们无法透露的新玩法。这没什么好担心的，我是说，原作已经很棒了，所有的动作和解谜元素混合在一起，支撑起了整个故事和Gameplay。所以我们没必要去做“另一个动作游戏”——我们感觉到，这个独一无二的叙事方式和Gameplay就是一个独特的烙印，我们会呈现一个精彩的单人流程——爱丽斯穿梭奇境（过去与现在），展现一个与其他游戏毫不相同的故事。

大众软件：很多人喜欢拿《爱丽斯》与“古墓丽影”系列比较，《疯狂回归》和“古墓丽影”会有什么不同？

Ben Kerslake：它们的确有很多类似的核心元素，但关键的不同是主角和他们身处的世界。两个游戏都是女性主角，但他们的力量却有不同的来源。爱丽斯的长处是思考、想象力和情绪化，奇境是一个诞生在爱丽斯脑海里的所在，就像所有的孩子一样，爱丽斯的想象里无边无际。另外的不同是，在奇境之外，爱丽斯是个完全平常的人，每个人都可以从她的经历里感同身受。

大众软件：你好，Berg先生。很多中国的读者并不清楚执行制作人在开发团队里要做什么，可以简单介绍一下吗？我们知道，你是10年前的《爱丽斯》的执行制作人，是什么让你和McGee保持了这么久的工作关系和友谊？

R.J. Berg：在娱乐软件开发中，执行制作人通常是一个产品相关的创意和事物上最终责任人，具体工作会因不同工作室和不同的项目而有所不同。对《疯狂回归》来说，我是所有的事物、创意的决定人。我作出创意，写出故事大纲和人物，还要和我们的发行商进行联络，讨论开发、宣传、市场和推销活动的细节。在制作《爱丽斯》时，American和我都发现，我们各自的想法和价值观十分相同，我们一同进行创意，一起为业务着想（制定计划，安排预算，等等）；我负责故事写作，他负责游戏设计。幸运的是，EA欣赏我们的工作，这让我们在《疯狂回归》里重新聚首。

大众软件：最后说到Spicy Horse，我想验证一个消息。我认识几个上海的游戏开发者，他们说Spicy Horse的传统是碰到晴天的时候会组织员工出门踏青。这是真的吗？如何让一个多元化的公司保持凝聚力，让东方人能精确地理解西方的文化，并反映在游戏里？

American McGee：我们的确有一个“Blue Sky Days”，我会让团队休息一下，放松一下他们的大脑，这样的时刻是对他们出色工作的奖励。Spicy Horse的文化就是强调用有质量的生活去释放创造力，提高工作中的效率。我们的文化建立在平等的基础上，能者为王，这大概是我们独一无二的地方。我们没有想过向我们的中国员工灌输西方文化——之前他们通过西方的音乐、电影和游戏已经领会到足够多了。我们工作室成功的关键，来自让我们的西方员工接触中国的传统、文化和语言。作为外国人，就意味着建立中西方桥梁的工作是属于我们的（而不是中国员工），这是我们都很享受的一件事！P



PC/PS3

最终幻想XIV

■Final Fantasy XIV■在线角色扮演■Square Enix■Square Enix■2010年9月30日■湖北 莫格娜·黑杖

这款令人震惊的游戏就像《最终幻想XI》一样是一款网游，严格来说是FF11的正式续作，于是一切又变得合情合理了

在去年E3展上，Square Enix发布了旗下知名RPG系列——“最终幻想”最新作的相关消息。令人震惊的是，这款续作并非当时万众期待的《最终幻想XIII》，而是下一代作品《最终幻想XIV》，这款令人震惊的游戏就像《最终幻想XI》一样是一款网游，严格来说是FF11的正式续作，于是一切又变得合情合理了。事实上，FF14已经秘密开发了三四年，直到去年完成度已接近50%，才公布相关消息，不得不说Square Enix的保密工作真是做得相当到位。在FF14即将在海外正式发售时，我们带来了系统的游戏介绍。

FF14的故事发生在一块名叫Eorzea的大陆上，这是一个全新的充满未知区域，吸引着各地的冒险者们前去探索。作为Aldenard王国的一个行政区，SE将Eorzea描述为“一个被众神眷顾的地方”。目前我们知道FF14将有12位拥有不同能力的神祇，比如航海女神Llymlaen就庇护着海盗之乡——Limsa Lominsa这个海港城市（其他神祇的能力尚未公布）。Eorzea的疆域广袤无垠，这造就了它瞬息万变的气候特征和地理环境，著名的Ul'dah城就是被沙漠被环绕的绿洲城市，而Ishgard则是位于葱郁的森林中。但无论是白天还是黑夜，狂风还是骤雨，雪天甚至是恶劣的沙尘暴，都未能阻止冒险者们前行的脚步。

除了Llymlaen、Ul'dah和Ishgard城，Eorzea大陆上还座落着另外3座风情各异的城市，它们是Gridania、Ala Mhigo和一座尚未公布的城市。不幸的是，数世纪以来，这几座城市就为了至高的统治权和无尽的财富而相互争战，每座城市都陷入峰火连天的战乱之中。但很快这块大陆的形势将会发生前所未有的改变——一支来自东方的神秘军队无情地突袭了Ala Mhigo城。毫无准备的Ala Mhigo城完全无法抵挡身着全金属外壳的战士、高杀伤力的喷火武器和大规模的航母舰队，很快就被东方军队所打败。据说这支军队来自Garlean帝国，但奇怪的是，当Garlean帝国的更多军队想要进攻Eorzea大陆时，却神秘地消失了。这无疑给了Eorzea一个喘息的机会，为了抵抗来自外域的巨大威胁，各城市决定冰释前嫌，共同对付新的敌人。


来自东方的神秘军队无情地突袭了Ala Mhigo城


壮丽的Eorzea大陆，SE声称PC版的图像效果会比PS3版高出不少哦


游戏中存在多种交通工具

然而，新的威胁令生活在这块大陆上的人民忐忑不安，纷纷逃离到边远的小村庄，于是各城市的领导人开始商讨新的对策，建立有组织的同盟军，试图将那些失落的灵魂重新拉回正轨，让阴云重重的Eorzea走向光明。

武器是FF14的核心系统之一。当玩家装备不同的武器或工具时，人物的外形和所用技能都会立刻随之改变

这种跟随武器的变化听起来就像是立刻转职了一样。让我们拿一名虚拟的角色——Leeroy做个例子。Leeroy起初想成为一名角斗士，潜心研究如何才能掌握古老的剑术，日复一日地去城外的野地里练习剑术。机遇总是留给有准备的人，一些朋友注意到了Leeroy坚忍不拔的毅力，邀请他加入探索遗迹的冒险者队伍。

当Leeroy加入之后，善于观察的他发现队伍里几乎全是经验丰富的老兵和技术娴熟的法师。为了不拖团队的后腿，Leeroy将他心爱的剑珍藏，拿起破旧的法杖开始踏上法师之路，法师从此成为他的进阶职业。在冒险的过程中，队伍的成员分为数支小队向不同的岔道继续前行。Leeroy所在的队伍沿着河流的方向前进，在闲暇之余，Leeroy会暂时将法杖放一旁，挽起袖口，拿出钓鱼竿，摇身一变为快乐的渔夫！当一段冒险生涯暂时结束后，返回家中的Leeroy也没闲着，他会抡起铁锤打磨自己的武器和装备，使它们锋利无比，随时准备好迎接任何一场战斗——毕竟机会总是留给有准备的人，不是吗？

由此而见，玩家在FF14中所装备的武器或工具直接决定了他们的随后的游戏方式，包括各种战斗模式和生活技能。而Leeroy的故事中只列举了几个比较典型的武器，在游戏中将会有更多种类的武器等着玩家去发掘。

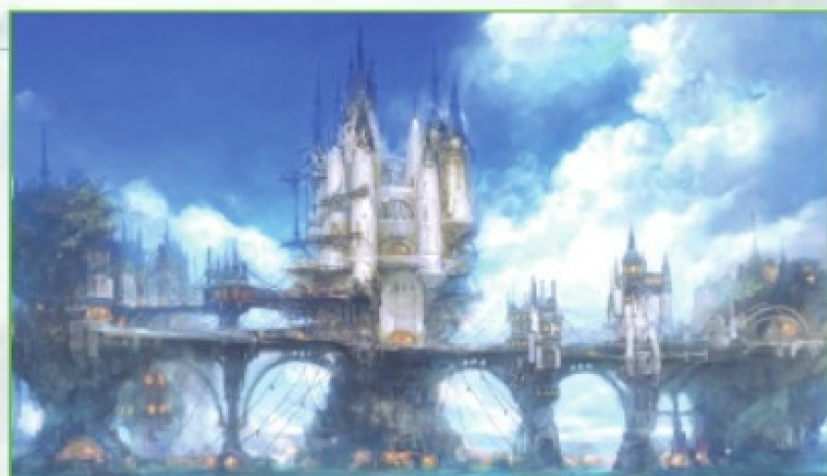
战斗系统是网游的另一个核心，多人战斗无疑是FF14的重头戏（游戏的Logo也透露了这一点），玩家根据队伍需求来调整自己的职业，而做到这点也很简单，只需要改变武器就行了，在战斗中也可以从容切换武器，屏幕下方的快捷栏也会作出相应的改变。

游戏的战斗仍是回合制，在非战斗下拔剑也可以自由行走。在单人战斗中，我们看到一名装备剑与盾的战斗型角色同时面对来自3只飞虫怪物的攻击，他可以向其中一个敌人进行冲锋，对单个怪物造成物理伤害，也可以360度地挥动长剑，伴随着一阵青光，四周的敌人都会同时受到伤害。玩家可以选择自动战斗或手动战斗，如果玩家选择手动战斗的话每回合都要选择指令，不同的指令组合可以使出不同的技能。

游戏的升级依赖“物理等级”（Physical Level）。战斗中获得的点数可以分配到生命、魔法、力量、智力和其它的属性中去，似乎是一个标准的“暗黑式”成长系统，它决定了你完全可以按照自己的喜好发展角色。

公会徽章是小型的、由珍贵金属制作的长方形水晶板，每块徽章上都描绘着扮演守护者角色的各位Eorzea神祇的画像

当玩家接受不同公会的任务时，公会会授予玩家相应的徽章，允许玩家为了达成任务采取某些具有特权的行动，如进入受限制区域、在私人领地狩猎或采集原料，甚至是与敌对城市的领导人谈判等。公会徽章还允许玩家使用传送石，快速地在各个区域之间穿行。比如“坚定”徽章的守护者是无刃者Moergynn，他会帮助玩家最大化地发挥自己的技能，当玩家遇



Limsa Lominsa是最早公开的城市，由许多个岛屿组成，有着“领航员的面纱”之称，城市的历史并不长，因为海上贸易而迅速发展繁荣起来，但随之而来的也有海盗的麻烦。

Limsa Lominsa





Ul'Dah是被高大城墙重重围绕的沙漠之都，城墙是为了抵挡风沙的侵袭而筑成的，恶劣的环境造就了城市居民顽强不屈的性格，周边有着丰富的矿产资源可供发掘。

Ul'Dah





Gridania是森林之都，也是Eorzea大陆六大残留城邦国家之一，但很少和外界发生联系。环绕在周围的高大密林是Gridania最好的保护，相传在那里隐藏着能改变这块大陆的秘密。

Gridania




在接受任务前要选择好最适合当前任务的公会徽章


区域地图


画面就是FF系列一贯的风格


室内场景很有感觉


Eorzea大陆全图，西方的岛屿就是Limsa Lominsa


玩家可以通过传送石在各大区域之间穿梭

到困难时会出手相助，使玩家能更好地完成单一任务。

根据玩家当前的技能，公会会长会从公会仓库里拿出几个公会徽章供玩家选择。玩家需要在考虑任务的危险程度、想获得荣誉还是财富等各个方面作出最合适的选择。当然，谁也不会要求你独自完成这些任务，如果你能找到几个结伴而行的朋友是再好不过了。但需要注意的是，无论你的小队有多少人，只有一个公会徽章能起作用，所以不要妄想能组成一支权力无边的超级队伍。

无论玩家是孤军作战还是与友同行，是浴血奋战一整天还是一小时，是寻找战斗机会还是赏金任务，公会徽章都会给予你相应的能力以铸就属于玩家的冒险。

传送石是Eorzea大陆最宝贵的产物，它由珍稀的水晶精心打造而成，并被灌注了奥术能量，使Eorzea大陆的居民可以通过它在各大区域之中传送。虽然传送石作用的机理到现在仍是一个未解之谜，但居住在这块大陆上的人们显然已经习惯了这种极其便利的旅行方式。想使用这些传送石也不是件容易的事，前文已经说过，需要在公会接受了任务获得了公会徽章才能进行传送，而且每次传送会收取一定费用，传送后的一段时间里必须休息，无法再进行第二次传送。如果不遵守规则，在短时间内连续传送的话，可是会导致不可预知的严重伤害的……

Beta测试最明显的改进就是画质的大幅提升，如果说Alpha测试是Wii级别的画面，那么Beta测试就是PS3高清版的

FF14经历了今年春天的Alpha测试、夏天的Beta测试已经趋于完备。我们可以通过两次测试的内容展望即将在9月份开始的正式运营。Beta测试最明显的改进就是画质的大幅提升，有多显著呢？这么说吧，如果说Alpha测试是Wii级别的画面，那么Beta测试就是PS3高清版的……SE声称这是由于采用了不同的阴影技术，前者是“计划阴影”（Project Shadow，比较耗资源），后者则是“深层缓冲阴影”（Depth Buffer Shadow），具体效果看一下两次测试的对比图即可一目了然。

FF14的控制方式比较主流向，键盘上的WASD四键负责移动，鼠标用来控制视角，Tab键选择目标，F键锁定敌人，操作起来还是非常流畅的。


范围攻击也是相当厉害


在一挑三的情况，我决定装备剑与盾


附带火焰伤害的武器会造成额外的伤害

Elezen

Elezen是Eorzea大陆的常驻游牧民族，是这块大陆上历史最为悠久的民族，所以一直处于争权夺利的顶端。他们坚称自己才是Eorzea大陆合法的领导者，是众神派来的使者，为了荣誉而战。Elezen的种族特征和我们熟知的精灵十分相像，修长而敏捷的身形使他们擅长利用各种环境和地形来掩藏自己，细长的耳朵可以分辨来自各方的声音，哪怕是远方田间的老鼠叫也能听得一清两楚。Hyur来到Eorzea时，被Elezen视为侵入者而展开战争，如今两种族和平共存。

Hyur

Hyur是大陆上数量最庞大的民族，他们从邻近大陆和群岛上移居到此，伴随而来的还有他们高超的社交手腕和从容的处世哲学。随着居民逐渐散布到世界各个角落，Hyur在文明的进化中开始占据主导地位。语言艺术和社交技能是他们最大优势，但缺点是动荡不安的内心使他们始终缺乏凝聚力。自从Hyur族到来后，Elezen就感到自己的王者地位受到莫大的威胁，虽然目前看来是并肩作战，但其实私底下仍是谁也不相信谁。

Lalafell

Lalafell来自于温暖的南方，起先只是从事航海贸易，最终发现了通往Eorzea大陆的航线。现在他们已成为Eorzea大陆的一份子，但对寒冷的气候仍有些不适应。Lalafell族从外表看来最明显的特征就是他们矮小的个头，但是腿短的他们反而特别适合长途跋涉，能徒步到达大陆上最危险的地方。由于常年从事商业活动， 智商也是所有种族中最高的。矮矮的他们大多和善可亲，对其它种族和外来居民都没有任何歧视，是Eorzea大陆少见的喜爱和平的种族。

Roegadyn

Roegadyn来自于寒冷的北方海峡，他们勇气非凡，不会在任何困难或挑战下畏缩，健壮的体格是最佳的证明。另一方面，Roegadyn人的脾气可不怎么好，所以最好不要试图去激怒他们。Roegadyn族居住在海港城市Limsa Lominsa，对于水性相当好的他们而言无疑是最佳归宿。Roegadyn族的很多人都从事雇佣兵和保镖的工作，有的甚至成为海盗。传说，在Ul'dah群山的深处，居住着Roegadyn的一个部落，他们知晓早已失传的魔法艺术。

Miqo'te

在遥远的冰川时代，海洋还是冰雪陆地可供行人自由来往，Miqo'te族发现从未见过的外来动物通过冰封的海洋进入他们的领域，从此他们正式开始了打猎的生涯。作为猎人他们也分为两个派系，但与Hyur的内斗不同，Miqo'te的两派完全是为了合理分工——白天的猎者外出打猎，夜晚的猎者负责巡逻。拥有敏锐的嗅觉和发达的腿部肌肉，他们天生就是作为猎人而存在的。Miqo'te族人少独居，哪怕是居住在闹市区的Miqo'te人也鲜少与其它种族来往。



本作的战斗系统的基本风格将继承《最终幻想XI》，但是由于受自由变换武器的职业系统影响，玩家可选择的战斗方式也将变得更为丰富多样，自由度和爽快感大大提升。Beta测试在战斗系统方面也做了些细节上的调整，比如玩家现在可以更简单地做出连锁攻击。此外，玩家获得游戏中的货币“Gil”也更容易些了，商人所售的物品，价格也有所降低。Alpha中令人摸不着头脑的说明在Beta中也得到修正，后者将为玩家提供一个完全不同的说明系统，包括技能、职业和任务等各方面。

玩家在Beta测试中的私人寓所将拥有更大的空间以及更健全的功能，有点类似于FF11中的Moghouse

玩家在Beta测试中的私人寓所将拥有更大的空间以及更健全的功能，有点类似于FF11中的Moghouse。玩家除了可以在这里更换职业、储存物品外，还可以添置各种各样的家具让之看起来更有家的感觉。此外，玩家还可以在家中种植各种植物，经过精心培养后可以收集到不同的材料。

FF14的世界相当广阔，包括各种区域和地形，比如平原、火山、城堡和点缀在主大陆周围的零星小岛，想在游戏中旅行可不是件容易的事，于是系统为玩家提供了多种交通工具，比如系列的吉祥物陆行岛（Chocobo）是最常见代步工具，此外还有古典的马车、船和系列的另一独创“飞空艇”。Beta的世界地图在Alpha版的基础上增加了不少信息，包括Ul’dah和Gridania的文字说明，Limsa Lominsa会明确地表出公会信息。

Alpha测试是我们见到的内容还不到游戏的10%，至于Beta版则有了更丰富的内容和系统上的改善，这不由得令人更期待正式发布。

FF14有3种视角供玩家选择，包括第三人称越肩视角、俯视角和第一人称视角，相信能满足不同玩家所需。游戏地图拥有雷达功能，玩家可在地图上看到任务目标的位置等重要信息。不同于FF11，FF14服务器将是全球性的，游戏会有多个语言版本。但令国内玩家忧伤的是，游戏进入中国大陆地区的步伐并不轻松。原本传出消息，Square Enix宣布FF14将正式进军中国市场，并开始与中国数家网络游戏公司进行谈判，但现在连港服和台服都很难期待，难道SE不想来世界最大的网游市场分一杯羹吗？


捏一个精灵姐姐，很不错吧！


看到回合制战斗，FF11的粉丝就哭了


不知何时有国服和中文版？

PC/PSN/XBLA

劳拉·克劳馥与光之守护者

■Lara Croft and the Guardian of Light■动作■Crystal Dynamics■Square Enix■2010年9月28日■北京 Merlinpinkstaff





游戏不支持自动瞄准，Xbox 360需要用右摇杆瞄准、RT键开火



合作谜题如何进行，游戏开始阶段有现场教学



快节奏的战斗，环境中的玛雅风格石柱可以被破坏



这个简报界面表明，当前任务是有计时的。用越少的时间完成任务，奖励积分就会越多



打倒一个小头目，3000点得分



玩家可以通过战斗不断赢得经验值，获得更好的通关评价，从而解锁更多的枪械、装备，或是新的饰品

《异形繁殖——冲击》（Alien Breed: Impact）、《异形丛生》（Alien Swarm），PSN和XBLA上的3D俯视角动作/射击游戏已经越来越多，《劳拉·克劳馥与光之守护者》也拥有类似的外表，在传统的动作要素、流行的合作解谜要素之外，它的系统设定无疑比任何一款“古墓丽影”游戏走得更远。

简单地说，这的确是款半RPG类型的游戏。玩家在游戏中虽然不能Loot，但可以通过战斗不断赢得经验值，获得更好的通关评价，从而解锁更多的枪械、装备，或是新的饰品。在下一关开始前，你就可以从新解锁的项目中选择可以携带的枪械、用于提升角色生存能力的古代遗物等，然后再投入战斗。战斗部分就像你在玩《异形丛生》差不多，不过这里无视友军火力，两名队友绝不至于因为误伤而半途反目。此外作为从“古墓丽影”系列继承的遗产之一，劳拉的经典双枪子弹无限，永远也不必担心有卡壳的危险。游戏中还有成就系统，赢得类似“摧毁全部10辆卡车”“收集10个红色骷髅”等成就还会为你带来特殊奖励。

战斗中的其他细节包括：通过击杀敌人和找到宝藏可以积累Power Bar；古代遗物是一种可使用的道具，而不是带属性的饰品，使用古代遗物还需要消耗Power Bar；如果你半途死亡，会复活在队友身边，因为他解谜时必须有你的帮助！

《劳拉·克劳馥与光之守护者》已经确定了发售日和后续开发计划。游戏定于8月18日率先在Xbox LIVE上提供下载，这个版本初期只支持单人游戏和合作游戏模式，直到9月28日才会用补丁的形式加入联机对战模式（据说是因为暑假期间微软的对战服务器不堪重负）。同日，游戏会在PSN和Steam平台推出完全版（包括以上3个模式）。10月到11月之间，游戏计划推出5个DLC，其中前3个用于提供新的地图、谜题和事件，后两个DLC预计将加入新的可用角色。

正像游戏的预告片总是从翻开的书页开始一样，9月份你能够看到的其实只是《劳拉·克劳馥与光之守护者》的“第一集”，更多的惊喜还在后面。P

PC/PS3/X360

前线任务进化

■Front Mission Evolved■动作■Double Helix Games■Square Enix■2011年9月28日■江苏 防弹手柄



游戏以2171年的地球为舞台，玩家所扮演的主角被卷入以纽约袭击事件为开端的一连串骚乱中

新作的关卡设计考虑到了发挥不同机甲的特性，需要正面强攻的任务，依靠偷袭方法是绝对无法获得胜利的

机甲题材回合制策略游戏“前线任务”系列的首部ACT题材作品《前线任务进化》首次登陆PC平台，Double Helix Games在E3过后继续带来游戏的新消息。

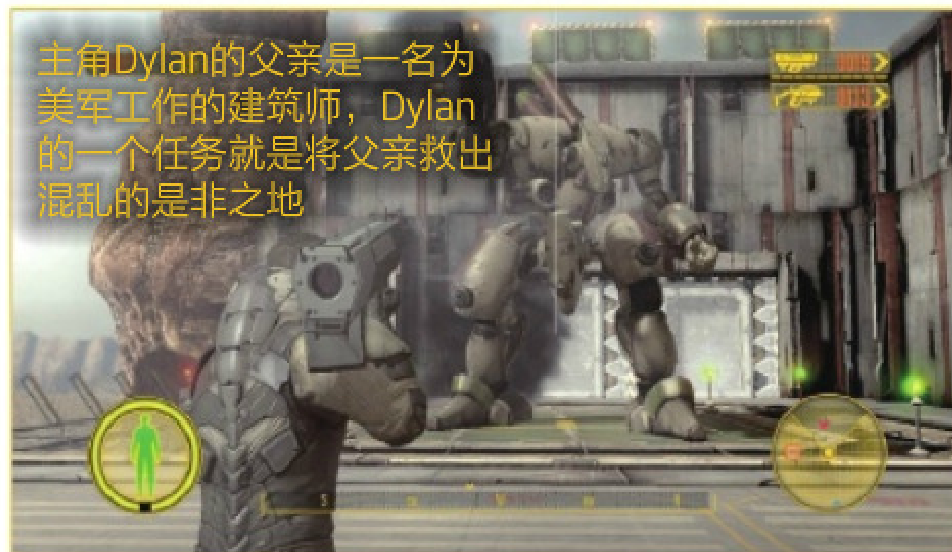
本作的舞台是2171年的地球。世界各大国虽然避免进行大规模的战争，但是小规模的地区冲突却络绎不绝。在战场的最前线，总是可以看见“Wanzer”的身影。在试玩版中我们看到一台敏捷型Wanzer机甲，它依靠灵活的移动和长距离武器来偷袭敌人。机甲装备有全向火箭背包，这使得它可以根据手柄右摇杆的输入方向来发动360度的Dash，而不仅仅只能向左右两侧闪移。此外，玩家还可以通过蓄力的方式发动超级跳跃，从而让机甲瞬间跳跃到身旁建筑物的顶端，占领制高点攻击敌人。之后出场的是一台坦克形态的主战机甲，双肩上安装有火箭发射器，手持两支加特林机枪，火力输出能力惊人。

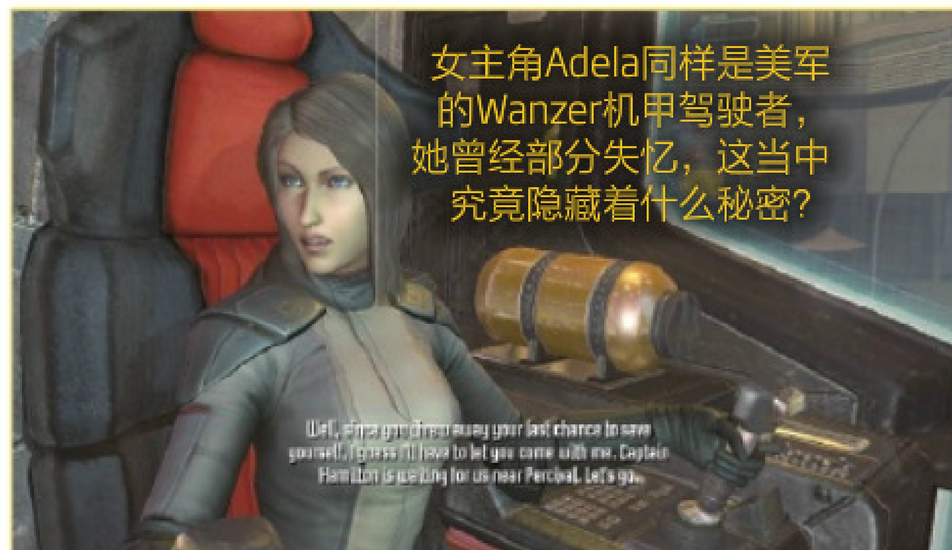
制作组表示，新作的关卡设计考虑到了发挥不同机甲的特性，需要正面强攻的任务，依靠偷袭方法是绝对无法获得胜利的。虽然这种处理方法会将玩法限制死，但也避免了让玩家纠结于究竟该练哪一台机甲的困惑。

这款游戏的攻击判定相当细腻：攻击敌对机甲的手臂，会破坏其精确度；连续命中机体的头部，可以造成对方的“短路”；射击腿部，可以使其行动速度减慢；如果能够给关节部位以强力打击，对面的大家伙立刻就摔得人仰马翻。这种细腻的判定，可以给战斗带来很多的变化：两台速度偏慢的主战机甲交锋，火力较弱的一台应该优先考虑打对方的手臂，降低其命中率就可以弥补自己在火力上的不足。而敏捷性机甲在面对“皮厚”对手时，应优先瘫痪其机动力，从而发挥自己的速度优势。

初登PC平台的《前线任务进化》拥有独占的3D显示效果，相信这又是NVIDIA为营销3D Vision设备采取的市场策略。需要特别指出的是，这款游戏在3D模式下并非简单地强化景深和立体效果，一些战斗特效也会得到改变。比如3D模式下，当我方机甲释放弹幕射击时，会用尾随视角跟踪导弹的飞行轨迹，并且在命中后还配上多角度特写画面。P


多人模式拥有殊死战、团队战等不同规则的对战


主角Dylan的父亲是一名为美军工作的建筑师，Dylan的一个任务就是将父亲救出混乱的是非之地


女主角Adela同样是美军的Wanzer机甲驾驶者，她曾经部分失忆，这当中究竟隐藏着什么秘密？

PC/PS3/X360

丧尸围城2

■Dead Rising 2■动作■Blue Castle Games■CAPCOM■2010年9月28日■北京 红黑军团



唯一的出路
就是组队一起杀出去



Chuck玩起僵尸
无双也不是吃素的

CAPCOM宣布，将以短期独占的形式在XBLA上率先发售《丧尸围城2》的序章"Case Zero"

《丧尸围城2》注定会是一个不同前作也不同以往的僵尸游戏。游戏中那些花样翻新的杀僵尸手段暂且不论，光是零星公布的新消息就足以令人笑而不语。我们已经知道，《丧尸围城2》将新增双人合作，玩家在游戏中可以随时邀请好友扮演主人公的克隆好兄弟——第二位Chuck Greene。两人在游戏中均能赚取得分并升级角色，但只有合作发起方能存取游戏进度。鉴于两者外貌一致，所以游戏提供了无数行头和装扮区分这两人。

此外CAPCOM还宣布，将以短期独占形式在XBLA上发售《丧尸围城2》的序章"Case Zero"。它讲述了Chuck拯救自己被僵尸咬过的女儿的故事。Chuck需要每隔12个小时给自己的女儿注射一次Zombrex疫苗，疫苗放在了自己车里，车却被偷走了。Chuck必须带着女儿在12小时内逃到一家郊区加油站，用存在那里的疫苗救活女儿。Case Zero在8月31日就可以下载，既是提前一个月的预热，也是能补完游戏正篇的剧情，真是一箭双雕。

PC/PS3/X360

消失的地平线

■Lost Horizon■冒险■Animation Arts■Deep Silver■2010年9月■北京 Merlinpinkstaff


乘坐老式飞机开始冒险，下场多半是机毁……人没事儿


连游戏开场部分的夜总会歌舞秀也和《夺宝奇兵——魔宫传奇》（Indiana Jones and the Temple of Doom）如出一辙

《消失的地平线》这款游戏给人的第一印象就是"夺宝奇兵"，Indiana Jones的故事在这里几乎都有反映

如果说当今的许多冒险游戏缺乏什么，那就是真正的冒险。你在这些游戏里可以收集线索、捡拾物品并解决谜题，这些都OK，但这并不是冒险。Animation Arts显然洞察到了这一点，他们的新作《消失的地平线》某种程度上就是一个"神秘海域"（Uncharted）系列的精神继承。茫然望不到边际的雪山、高潮迭起的动作场面，这些都何其相似，如果非要说出一点分别，只是"神秘海域"更偏向经典的动作游戏，《消失的地平线》更像是传统的冒险游戏而已。

Adventure Gamers网站事先玩到了这款游戏的前两章，新颖和带有侵略性的游戏方式让人不敢相信这是"秘密档案"（Secret File）系列游戏开发商的作品。这款游戏给人的第一印象就是"夺宝奇兵"，Indiana Jones的故事在这里几乎都有反映：1936年的时空被背景、与纳粹的对抗、肮脏的大反派以及必不可少的公路追逐戏码。当然，"夺宝奇兵"的表象只是确保这个游戏先声夺人，当你9月份玩到游戏，就能明显看出它自己的风格。

PC/PS3/X360

地牢围攻Ⅲ

■Dungeon Siege Ⅲ■动作角色扮演■Obsidian Entertainment■Square Enix■2011年3月21日■湖北 莫格娜·黑杖



作为对流行元素的妥协，游戏的战斗部分将更有演出效果

《地牢围攻Ⅲ》放弃了前作的直线式设计，游戏世界相当开放。玩家在冒险过程中可能同时有多个区域等待前去探索

黑曜石成立后，依然像黑岛一样致力于角色扮演游戏的开发，只不过侧重点都放在成名作的续集上。在旱涝保收之际，只开发了一款原创作品——《阿尔法协议》（Alpha Protocol），反响还不是很好。这大概也促使黑曜石赶紧拿下《地牢围攻Ⅲ》的开发权。“地牢围攻”系列的创始人Chris Taylor将担任本作开发顾问，走上多平台路线后，发行商也变成Square Enix，摆脱了微软的控制。

《地牢围攻Ⅲ》目前的细节消息还不多，我们只知道，它仍是一款“暗黑”式的动作RPG，讲究流畅的操作和联机合作的互动性。在此基础上，黑曜石会带入自身游戏风格，最明显的就是加重了剧情的感染力。黑曜石对本作的具体剧情守口如瓶（就像他们至今都没有明确《辐射——新维加斯》的主线一样），但游戏的首席设计师Rich Taylor在接受采访时向玩家保证，本作剧情将不比他们之前的任何一款游戏逊色。

游戏的故事会随着玩家的冒险逐渐展开，在此过程中玩家需要作出大量选择，不同的选择会影响剧情的发展以及队伍成员对玩家的看法和态度。每个选择所造成的影响都被分为“短期”“中期”和“长期”，在游戏时你会不断地看到自己的决定所带来的改变。

《地牢围攻Ⅲ》放弃了前作的直线式设计，游戏世界相当开放。玩家在冒险过程中可能同时有多个区域等待前去探索，玩家可凭自己的喜好以及所接的任务作出选择。同时，曾去过的区域也可以故地重游，如果玩家漏掉了什么任务可随时回去完成（还是十分贴心的）。游戏的场景也变成黑曜石所擅长的奇幻风格，而且是纯奇幻——你只会看到地牢、古墓、森林和中世纪城镇，而非前作魔法与科技并存的“蒸汽朋克”调调。

系统方面，目前仅知道玩家可根据自己的战斗风格选择想要解锁或升级的技能，如果专注于一个特殊技能的训练，则会获得该技能的终极能力。游戏中的大部分装备都是各职业通用的，只有某些顶级装备有职业限定。最后，黑曜石声称本作的多人部分仍将以合作的方式进行，暂没有开发PvP模式的打算。P



没有地牢怎能称得上是“地牢围攻”？



战斗部分可以单人拼杀或支持最多4个合作破关



首批公布的原画显示了惊人的想象力，这在黑曜石以往的作品中很少见

PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

职业进化足球2011

■Pro Evolution Soccer 2011■体育■Winning Eleven Productions■KONAMI■2010年10月23日■北京 Merlinpinkstaff



游戏模式选择界面以梅西为背景，流光溢彩，甚是华丽



《职业进化足球2011》主界面


队伍选择画面，背景是写实风格世界地图



媒体试玩，选择的是阿根廷大战巴萨

关于新增的连续假动作系统（Link-Feint System），目前的试玩版里有3套“打包”预设好的假动作

时间来到盛夏，KONAMI的PES Productions又如去年一样向欧美媒体敞开了怀抱。洋大人们不仅可以参观PES Productions的办公室、采访开发人员，还现场为《职业进化足球2011》录制了几段球迷加油的歌曲，将来在PES2011里的某个体育场，如果你突然在呜呜祖拉的背景里听到清晰的加油声，没准就是来自他们。当然，也有多个媒体得到了PES2011的试玩版，透过他们张贴在网络上的试玩体验，似乎可以对这个新版持谨慎乐观态度。

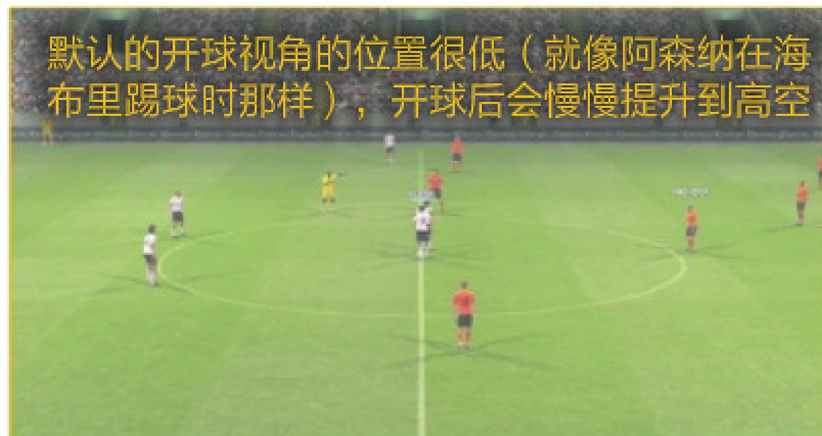
制作人高塚新吾（Seabass）坦白承认，过去的PES游戏走了弯路，所以今年才会有这么大的变化。他们努力让游戏系统的一切看起来不一样，比如全新的Game Plan菜单和新的操控系统。通过试玩，大多数人的印象是，操控上的确耳目一新，Game Plan则有点为变而变。

我们已经了解到，Game Plan菜单现在支持拖拽方式，你可以点中一个在首发阵型图里的球员和场下的替补对调。在阵型设置时有5个基本选项，分别是进攻型、防守型、平衡型、简明和手动设置。如果你选择前面3个选项里的一种，会直接进入首发阵容界面，球队的阵型和战术已经根据你的选择自动调整；后两个选项则允许你去做更多的手动设置。整体感觉，Game Plan菜单的设计似乎和FIFA系列差不多，但是习惯了PES式换人的玩家普遍感觉这样换人和调整阵型有可能耗费更多的时间，特别是教练菜单编辑战术时要设置和拖放很多滚动条，简直跟专业人员编辑视频一样让人望而生畏。

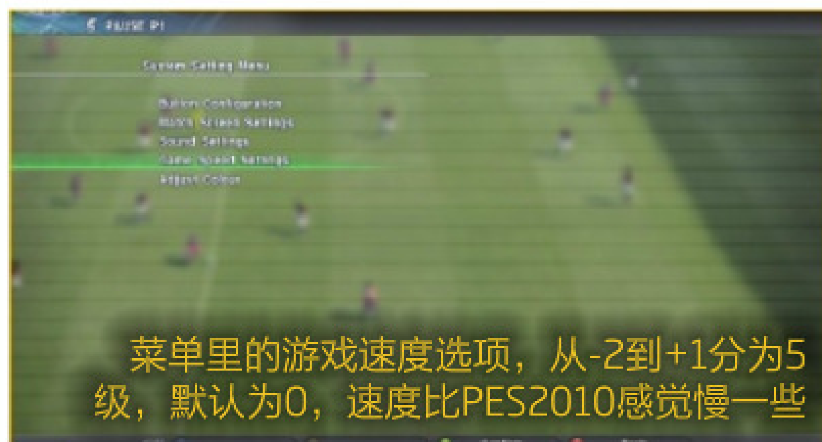
在操控上，这次游戏真的支持360度操控，而不是像前作那样实际上只有16个方向，让你感觉不出方向键与摇杆操作的区别。球员和球显然有了完全的自由度，可以向任何方向出球。球员数值会影响传球精准度，一名后卫的传球会比中场发动机更加不准确，而对后者，可能即使力量掌握的不够准确，也能传出好球。

关于新增的连续假动作系统（Link-Feint System），目前的试玩版里有3套“打包”预设好的假动作（暂时不允许自定义），每套包括4种不同动作，包括绕跨、扣球等。比


入场式现在似乎能听完整首德国国歌


默认的开球视角的位置很低（就像阿森纳在海布里踢球时那样），开球后会慢慢提升到高空


点球看起来和前作没有变化


菜单里的游戏速度选项，从-2到+1分为5级，默认为0，速度比PES2010感觉慢一些



视角在禁区两侧明显是斜向的，不知是否容易适应



把假动作定义到右摇杆上，每次携带4个，但可以在比赛中重新配置

赛中按住L1，同时推右摇杆的上下左右，就能即时做出这4种假动作。如果你不断地推右摇杆，就可以连续做出各种假动作。如何把假动作拼接成无缝操作的连续技应该是有技巧的，但不知出于什么心态，PES Productions让所有球员都可以使出这些动作，比如守门员。

如果假动作做起来太容易，新的传球系统又要求精确的传球力量，那么在新作里带球带到死的玩家肯定会多起来，看来那些喜欢打配合的人要对新作表示担心了。

从世界媒体的反应看，PES2011的半成品Demo也引出很多担心。比如AI上的老毛病——接高空穿越球的球员跑起来慢腾腾的问题，还是没有得到解决；守门员的低级失误已经承诺修改，但是目前还没有看到效果；裁判不再有明目张胆的错判，但有可能矫枉过正，现在到处都是严厉的红牌；球员在丢球后依然没有正常的争球动作，人多时的争抢、前锋射门后的表现仍旧是傻瓜级的，即使球被阻挡了，也好像跟他没关系一样。

此外，早有传闻说PES2011会更换一位解说员，现在消息被证实了。现在，和万年不变的ESPN评论员Jon Champion搭档的换成了前爱尔兰国脚、上世纪80年代利物浦队的传奇左后卫吉姆·贝格林（Jim Beglin）。此君目前在英国独立电视台（ITV）担任足球赛事评论员，不知这位"新人"的解说风格是否能让挑剔的玩家产生好感——因为在Demo里除了开场词没有任何解说。

最后来看看世界媒体的评语吧："就目前来说，KONAMI已经做得非常不错。""一如既往地，我们担心新作最终的游戏质量，不过值得欣慰的是，我们很多年已经没有对PES的新作如此兴奋了。""如果PES2011想要成功，它同时要把那些让人厌烦的Bug修复好。"实际上，我们最喜欢下面这句话成为对PES2011最好的总结："PES2011给玩家的第一反应无疑是惊讶。游戏与它的前作几乎没有什么关系。"

KONAMI表示，PES2011将在发售前整整一个月的时候，也就是9月23日提供一个试玩版（包括PC版），目前得知的可选球队包括国际米兰、皇家马德里两支俱乐部队以及西班牙、阿根廷、葡萄牙和德国4支国家队（可能有变化）。不出意外，游戏会在gamescom展会上提供试玩，请留意下期中旬刊本刊特约记者发自gamescom现场的报道。P


英文解说换人，这能唤起玩家对英文解说版的爱吗


游戏自带的编辑器首次允许你根据模板自定义出独一无二的球场


梅西的连环过人，怎么防？！

PC

火炬之光II

■Torchlight II■动作角色扮演■Runic Games■Runic Games■2011年第一季度

Runic Games正式宣布了低成本人气游戏《火炬之光》的续作，Runic Games的首席执行官Max Schaefer（曾任Blizzard North副总裁，后创建Flagship Studios）表示，新作会比原作提供更多大的地图区域，玩家还可以从4个基本职业中自定义初始角色，选择比以前更多。

游戏的其它新特性还包括全新设计的UI界面、随机生成的地下城、可升级的宠物等，此外你还可以让一个不再使用的满级角色“退休”，这样在修炼新角色时可以得到额外奖励。Max Schaefer同时暗示，游戏可能登陆家用机，但唯一制约他们的因素是，“目前来说我们只是一个很小的工作室”。P


Runic Games说，新作和网游版不同，网游版仍在开发中

华纳今年2月份收购了《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman: Arkham Asylum）的开发商、位于伦敦的Rocksteady Studios。由于该公司去年收购了美国最大的漫画书及相关媒体的出版公司之一DC Comics，此举被视为华纳牢牢掌握“蝙蝠侠”等漫画产品版权的新举措。收购整整半年后，华纳宣布了这款“蝙蝠侠”系列的新作《阿卡姆城》。

从背景设定来看，游戏环境显然和大获成功的前作相差不多，出场人物包括急冻人（Mr. Freeze）、双面人（Two Face）等人气角色。当然，最引人瞩目的是猫女（Catwoman）的加入，这个形象最早出现在1940年春天出版的“蝙蝠侠”漫画。如果猜得没错，Rocksteady Studios会赶个时髦，让两位漫画英雄合作进行游戏。P



PC/PS3/X360

蝙蝠侠——阿卡姆城

■Batman: Arkham City■动作■Rocksteady Studios■Warner Bros. Entertainment■2011年8月

PC/PS3/X360

尘埃3

■Colin McRae: DiRT 3■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年

Codemasters日前公开了《科林·麦克雷——尘埃3》的先行预告片，视频中展示一辆赛车一路奔驰，从北国雪原穿越地球，来到非洲大陆。游戏的首席设计师Matt Horsman表示，《尘埃3》将是史上规模最大的拉力车赛游戏，其中包括100条赛道，从北欧的挪威、美国的阿斯彭（Aspen，位于科罗拉多州的滑雪胜地），从欧洲的中心蒙特卡洛到一望无际的非洲平原，都将被Codemasters出色的美工收录进“尘埃”系列里。

游戏的其他特色包括真实的冰雪场景、动态天气效果、分屏挑战以及新增的派对模式（Party Mode），支持将自己的成绩自动上传到YouTube。P


游戏的内建分析系统还会生成报告，告诉你哪些对手值得格外留意

在Comic-Con展会期间，38 Studios和Big Huge Games联合宣布了工作室的第一款游戏，之前被称为“水星计划”（Projects Mercury）的《阿玛鲁王国——惩罚》。游戏故事发生在欧美奇幻小说大神R. A. Salvatore（代表作便是《黑暗精灵三部曲》）笔下的神奇土地阿玛鲁，难能可贵的是，R. A. Salvatore将和工作室一起投入游戏的制作。

38 Studios还宣布，与此同时还有一款被称作“哥白尼计划”（Projects Copernicus）的游戏开始筹备，这款尚未公布名称的游戏是一款MMORPG，背景同样是阿玛鲁王国，但与《惩罚》的时空和地点有所不同。38 Studios为这两款游戏聚敛了豪华的全明星开发阵容，包括著名漫画家Todd McFarlane、Bethesda Softworks时代两款“上古卷轴”作品的首席设计师Ken Rolston等。如此耀眼的阵容在RPG史上也不曾多见。P


游戏原画展示的是相当受欢迎的奇幻风格


实际游戏画面并不出众，美工让人有点小失望

PC/PS3/X360

阿玛鲁王国——惩罚

■Kingdoms of Amalur: Reckoning■角色扮演■38 Studios/Big Huge Games■Electronic Arts■2011年

PC

火炬之光II

■Torchlight II■动作角色扮演■Runic Games■Runic Games■2011年第一季度

Runic Games正式宣布了低成本人气游戏《火炬之光》的续作，Runic Games的首席执行官Max Schaefer（曾任Blizzard North副总裁，后创建Flagship Studios）表示，新作会比原作提供更多大的地图区域，玩家还可以从4个基本职业中自定义初始角色，选择比以前更多。

游戏的其它新特性还包括全新设计的UI界面、随机生成的地下城、可升级的宠物等，此外你还可以让一个不再使用的满级角色“退休”，这样在修炼新角色时可以得到额外奖励。Max Schaefer同时暗示，游戏可能登陆家用机，但唯一制约他们的因素是，“目前来说我们只是一个很小的工作室”。P



Runic Games说，新作和网游版不同，网游版仍在开发中

PC/PS3/X360

蝙蝠侠——阿卡姆城

■Batman: Arkham City■动作■Rocksteady Studios■Warner Bros. Entertainment■2011年8月

华纳今年2月份收购了《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman: Arkham Asylum）的开发商、位于伦敦的Rocksteady Studios。由于该公司去年收购了美国最大的漫画书及相关媒体的出版公司之一DC Comics，此举被视为华纳牢牢掌握“蝙蝠侠”等漫画产品版权的新举措。收购整整半年后，华纳宣布了这款“蝙蝠侠”系列的新作《阿卡姆城》。

从背景设定来看，游戏环境显然和大获成功的前作相差不多，出场人物包括急冻人（Mr. Freeze）、双面人（Two Face）等人气角色。当然，最引人瞩目的是猫女（Catwoman）的加入，这个形象最早出现在1940年春天出版的“蝙蝠侠”漫画。如果猜得没错Rocksteady Studios会赶个时髦，让两位漫画英雄合作进行游戏。P



PC/PS3/X360

尘埃3

■Colin McRae: DiRT 3■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年

Codemasters日前公开了《科林·麦克雷——尘埃3》的先行预告片，视频中展示一辆赛车一路奔驰，从北国雪原穿越地球，来到非洲大陆。游戏的首席设计师Matt Horsman表示，《尘埃3》将是史上规模最大的拉力车赛游戏，其中包括100条赛道，从北欧的挪威、美国的阿斯彭（Aspen，位于科罗拉多州的滑雪胜地），从欧洲的中心蒙特卡洛到一望无际的非洲平原，都将被Codemasters出色的美工收录进“尘埃”系列里。

游戏的其他特色包括真实的冰雪场景、动态天气效果、分屏挑战以及新增的派对模式（Party Mode），支持将自己的成绩自动上传到YouTube。P



游戏的内建分析系统还会生成报告，告诉你哪些对手值得格外留意

PC/PS3/X360

阿玛鲁王国——惩罚

■Kingdoms of Amalur: Reckoning■角色扮演■38 Studios/Big Huge Games■Electronic Arts■2011年

在Comic-Con展会期间，38 Studios和Big Huge Games联合宣布了工作室的第一款游戏，之前被称为“水星计划”（Projects Mercury）的《阿玛鲁王国——惩罚》。游戏故事发生在欧美奇幻小说大神R. A. Salvatore（代表作便是《黑暗精灵三部曲》）笔下的神奇土地阿玛鲁，难能可贵的是，R. A. Salvatore将和工作室一起投入游戏的制作。

38 Studios还宣布，与此同时还有一款被称作“哥白尼计划”（Projects Copernicus）的游戏开始筹备，这款尚未公布名称的游戏是一款MMORPG，背景同样是阿玛鲁王国，但与《惩罚》的时空和地点有所不同。38 Studios为这两款游戏聚敛了豪华的全明星开发阵容，包括著名漫画家Todd McFarlane、Bethesda Softworks时代两款“上古卷轴”作品的首席设计师Ken Rolston等。如此耀眼的阵容在RPG史上也不曾多见。P



游戏原画展示的是相当受欢迎的奇幻风格



实际游戏画面并不出众，美工让人有点小失望

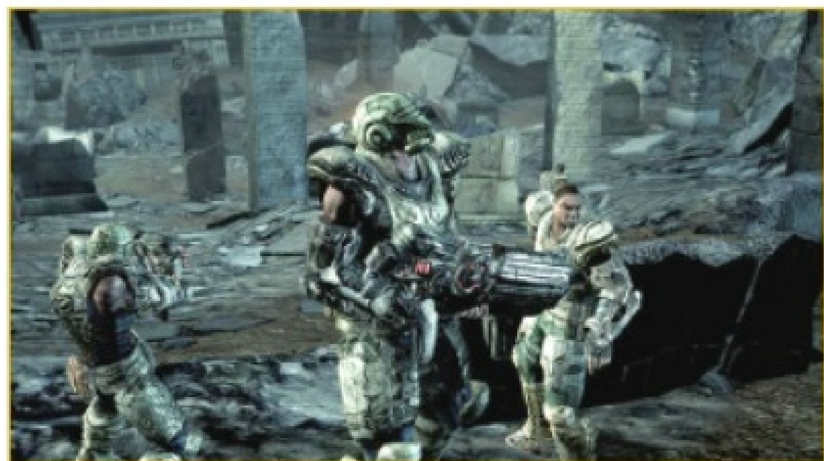


量子理论

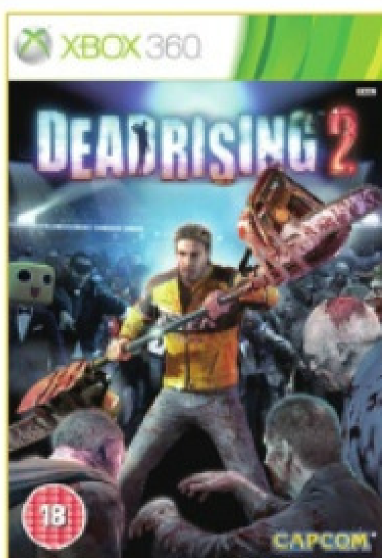
■Quantum Theory/クウォンタム セオリー■Tecmo■Tecmo■射击■Xbox360/PS3■2010年9月28日■美版/日版

《量子理论》是日商Tecmo出品的一款科幻风格的射击游戏，讲述世界大战给地球造成了巨大的毁灭，一种名为“Erosion”的外星生物开始在地球上扩张势力。为了最后的生存希望，战士Syde决定投身战斗。在途中，他遇到了美丽而神秘的Filena，两人一同踏上了摧毁“Erosion”最终控制塔的道路。

本作无论在剧情还是美术风格上都与“战争机器”系列极为相像，多人模式同样是本作的重点。比如“生与死”模式是玩家组成两队对战，一方分数为0时失败，另一方胜利。“刽子手”模式是合作杀敌，10分钟内分数高的一方为胜。这两种模式都对应网络在线排名。在对战模式中，玩家需要利用地形来作战，占据高地会带来明显的优势，但游戏中的高塔地形是会徐徐改变的，所以如何利用这点来走捷径、赢得有利条件是非常关键的。在守护战中玩家需要保护领队者（女性角色）的安全，在领队者安然无恙的状态下可让倒下的同伴复活。本作中的武器也十分暴力，许多武器可以发射出爆裂的炸弹形成弹雨，进行范围攻击。P


这画面还真是有点“战争机器”


美女加勇士的完美组合



丧尸围城2

■Dead Rising 2■Blue Castle Games■Capcom■动作冒险■Xbox360/PS3■2010年9月28日■美版

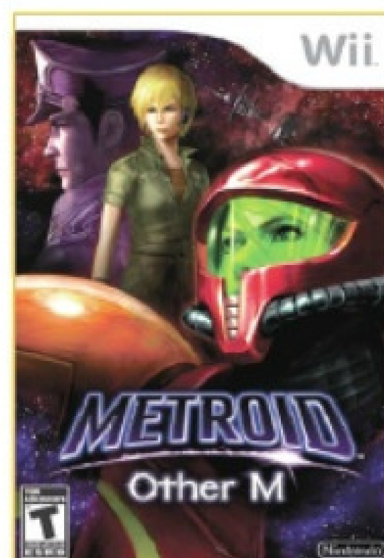
《丧尸围城2》的背景设定在原作数年后，不过事件发生地转移到了赌城“Fortune City”（拉斯维加斯的翻版），那里蜂拥着成千上万的僵尸，能给玩家带来足够恐怖的刺激和杀戮的乐趣。虽然会同屏出现上千个丧尸，但制作组向玩家保证绝对不会有任何画面拖慢（在大量公布的试玩视频里也能看到这一点），这些丧尸的细节刻画也十分逼真。

由于丧尸的数量极其庞大，玩家要善于利用环境，环境中的所有物体都可以用来当作消灭丧尸的武器，同时还可以通过驾驶各种交通工具（比如卡车、轿车、自行车甚至是滑板等）以快速地到达目的地。本作的主角Chuck，为了赚钱替女儿购买抑制丧尸化的药物“Zombrex”而来到这座城市。由于丧尸病毒的大面积扩散，Chuck和爱女不得不躲到避难所中，他亲自守护避难所的入口，让幸存者进入，将感染者拒绝在外。本作的Xbox 360版将会有一个限时独占的序章内容——《零号案件》（Case Zero，详见本期前瞻），它将描述3年前的故事，比如女儿是如何受到感染的，等等。P


火烧僵尸前先要组合一下道具



游戏中的故事元素不少，登场人物众多



银河战士
另一个M

■Metroid: Other M/メトロイド アザーエム■Team Ninja■Nintendo■动作冒险■Wii■2010年9月2日■美版/日版

《银河战士——另一个M》的剧情紧接于1994年发售的SFC游戏《超级银河战士》，主角仍为银河赏金猎人Samus Aran。本作在Wii上抛弃了双截棍体感操作，回归了FC手柄控制方式。本作中虽然画面是3D的，但是视角却是固定2D进行。这也就是说，虽然是一款3D动作冒险游戏，但却以古老的探索方式来进行。在遭遇敌人时，可以利用自动瞄准系统来减轻战斗的难度。

本作的动作部分经过精心设计，射击可以通过蓄力来提高威力，还会有近身格斗技能。此外一些经典动作，例如弹墙反跳也被引入到本作中。本作提供了第一人称和第三人称两种视角，如果将Wii遥控器握直并指向画面的话，画面就可以从第三人称切换为第一人称，即从Samus的头盔中看到的视角。虽然在这种模式下Samus不能移动，但是却有一些额外的一处，比如可以观察到一般情况下看不到的场景，从而发现隐藏的路线；或确认前方更远处的环境。第一人称模式下还会显示准星，可以更精确地射击敌人。P


本作会新增近身格斗技能


第一人称模式能够更精确地瞄准



剑、魔法与学园3

■Class of Heroes 3/剣と魔法と学園モノ。3■Zerodiv■Acquire■角色扮演■PS3/PSP■2010年9月16日■美版/日版

本作是以可爱角色为卖点的3D迷宫探索型RPG“剑、魔法与学园”系列的正式续作。在以往的作品中，玩家可以根据种族、性别、制造出属于自己的角色，受到了广大玩家的好评。本作在此基础上有所进化，还可自定义角色发型、发色和声音等选项，使得理论上最终能够创建的角色数达到75000种以上。此外游戏还追加了设置团队内同伴“相性”（即性格是否相配的意思）的功能。相性好的话，双方角色的数据都会有一定的提升，发动技能时也会有意想不到的特效；相性不好则会使数据下降，发动技能会带有负面效果。在游戏中玩家还可以自己绘图分配相性，十分有意思。

本作新增了“副学科”的选项、让“侍卫+盗贼“的组合也变得可能，互相取长补短让玩家在培养角色的能力时更为得心应手（游戏中还有一些特殊的学科，比如“弟/妹”“暴躁”等等，具体功能目前不明）。本作的初回特典相当豪华，包括攻略集和由4位人气声优共同献艺的特制《广播剧CD》，本作的PS3版与PSP版将会同时发行。



相性好发动技能时也会有意想不到的特效



玩家可以自己绘图分配相性



轻音
放学后演唱会

■けいおん！ 放課後ライブ■SEGA■SEGA■音乐■PSP■2010年9月30日■日版

本作是以热播动画《轻音》为题材的音乐节拍类游戏，收录了动画中大家熟悉的片头片尾曲等曲目。游戏的场景也是以动画中所出现的场景为原型来设计，已确定的场景有热带风情的海滩，角色在那里还会换上相应的泳装。

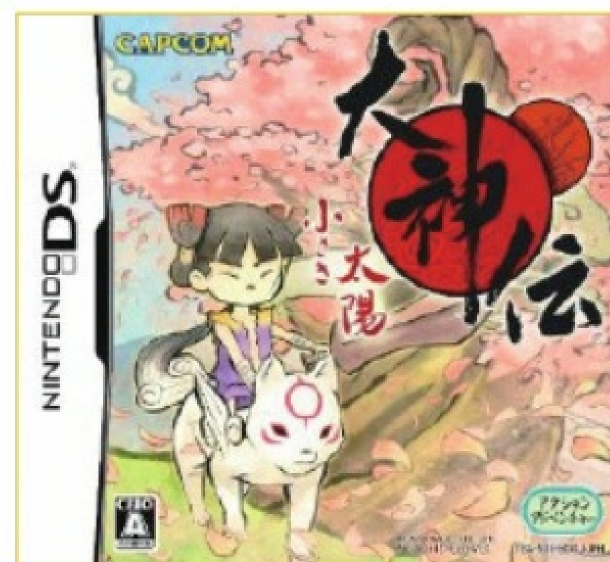
游戏的玩法很简单，配合画面上显示的谱面，根据旋律在正确的时间按下相应的按键即可，连续成功即可形成Combo，达到一定的条件还可以看到特殊的演出画面。玩家可以选择5位主角演奏不同乐器，此外还支持最多5人同时进行配合演奏。在演奏模式中，只要通关就能根据结果获得相应的物品奖励，其中有可以替换的角色服装和装饰品。可选服装中包括唯等4人在一年级的学园祭时穿的哥特服装，还有入学前的梓在动画中没穿过的服装，这套梦幻的服装只在游戏中收录——其实就算是游戏的原创吧。装饰品分成“头用”“脸用”“手用”“足用”四大类，每个地方只能安放一个。在时钟模式中，玩家可以把PSP变成闹钟，让喜欢的角色为你报时，而且还在特定的日期听到特别的语音。



虽是“放学后演唱会”，但教堂仍是主要场景之一



热播动画的强大凝聚力让这款游戏十分被看好



大神传
小小太阳

■大神伝 ~小さき太陽~■Capcom■Capcom■动作冒险■DS■2010年9月30日■日版

PS2上广受好评的创意之作《大神》继移植Wii后又转战DS平台了。《大神传——小小太阳》的故事发生在前作的数个月后，随着天照大神离开后，妖怪再度在中津国中肆虐，新主角——超萌的小天照将担负起斩妖除魔的任务。

小天照会在中津国中四处冒险、战斗，这和原作的游戏方式一样，不同的是，本作主角的年纪尚小，无法借一己之力来解决所有问题。幸好他在冒险的过程中会遇到数名搭档，每名搭档都拥有专属的动作和能力，他们会尽全力来帮助小天照。另外，由于这款游戏转战DS平台，各种画笔调查系统在本作中将以真正的“触摸笔”的形式进行，包括经典的画龙（能将破坏的桥修复，制造新的通路）、一闪（能将大树和巨石一刀两断的强大能力，在战斗中使用能给妖怪带来伤害）、樱花（能令枯萎的树木重新开花）等等。此外还追加新的“辉玉”功能，用于进行爆破。玩家将借助DS的触摸屏来体验到更为直观的画笔操作，游戏的画风也和前作一样采用了浓重的水墨风，完美地体现了神话的神韵。



浓重的水墨风格还是那么让人有爱



小天照自己的力量有些弱……

头条新闻

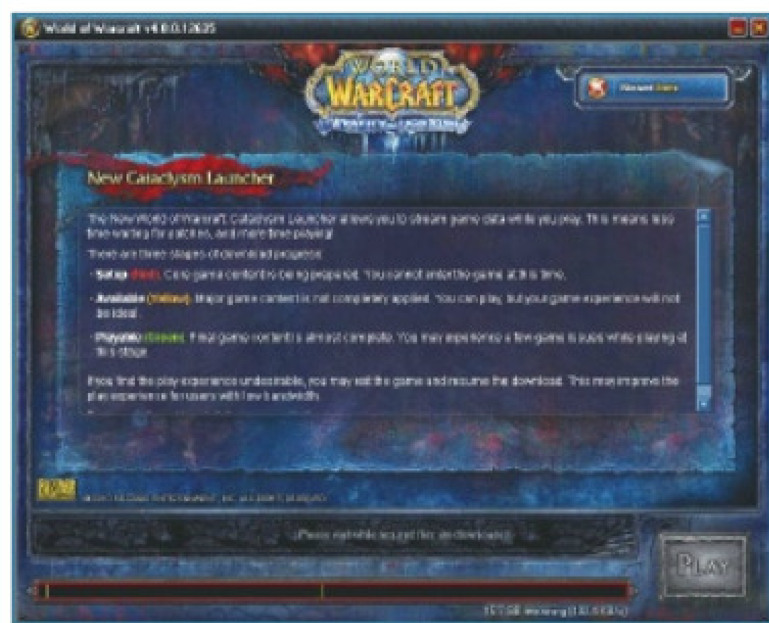
■Curse收购MMO-Champion

7月20日，Curse宣布成功从Major League Gaming手中收购了世界首屈一指的专业《魔兽世界》新闻站点MMO-Champion.com。MMO-Champion是最成功的英文《魔兽世界》新闻站点，全世界玩家了解的WoW资讯，包括中文媒体上转载的大量传闻、资料大多翻译自这家网站，通过分析数据以及各种后门渠道，他们总能在第一时间发布最新内容，有人说甚至连在暴雪工作的朋友有时都从MMO-Champion了解信息。Curse旗下已经拥有一些知名的游戏站点，包括最大的网游插件网站Curse.com、另一个重要的新闻网站World of Raids等。暂时还不明确收购后MMO-Champion会有什么变化。



Curse已经食下多家实力网站，野心勃勃

■《魔兽世界》推出新更新方式



新的载入器界面

《魔兽世界——大灾变》的一个新测试版本要求测试者卸载原来的客户端，试行一种了全新的下载和更新方式。原有的方式是一次性下载所有的游戏数据，然后下载并各种补丁后才能运行游戏。新的方式采用数据流方式逐渐下载，下载数据不够多时状态显示为红色，无法进行游戏；当基本数据下载完成后，就会显示为黄色，这时就可以正常进行游戏，其它数据会在游戏过程中继续下载；显示绿色时下载就已经基本完成。这种设计可能是考虑到随着游戏版本的提升，客户端容量已经越来越庞大，如果玩家重新安装会耗费大量的时间。

■Paragon无Buff击杀巫妖王25H

Paragon听说有公会在尝试不用冰冠堡垒Buff击杀巫妖王25人英雄模式的消息，马上就开始着手进行同样的试验，并很快宣布在网络条件恶劣、1人始终掉线的情况下将其击败。其实早在5% Buff击杀巫妖王的时候他们就说过，要不是因为Bug他们提早就可以完成这项挑战，此次无Buff击杀巫妖王也算是证明了Paragon的至强实力。



Paragon击杀图

月评

■实名制

网络的一个重要特点就是匿名。自由，没有约束，畅所欲言。所以，才有网络的精彩。可是有利有弊，匿名就不用为自己的言论负责，可以捏造事实，可以胡说八道。

最近，暴雪推出了新战网，加强类似Facebook一样社交网络的功能，试图把所有暴雪玩家聚合起来，实名制是其中的关键。设定实名后，朋友间可以跨游戏聊天，保持联系。此后暴雪又发布蓝贴，宣布将在《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》官方论坛强制实施实名制，此举的目的是拉近玩家间的距离，还可以打击论坛"Troll"和无谓的争论。所谓"Troll"，并不是《魔兽世界》等奇幻游戏里的巨魔，而是代指在网络上专门造谣生事、煽风点火、挑拨离间的人由于《魔兽世界》论坛的设定，可以选择自己账号的任何角色发帖，因此很多人创建1级小号用匿名方式专干这种勾当，引起各种争端。其实暴雪的实名制只要求战网账号注册时的用户名，但如果不使用实名，被盗号就无法拿回，所以基本上大家都老老实实填真名。但这个举动毕竟激起了千层浪。

暴雪的蓝贴最后回复多达2495页，将近5万个回复。惊人的回复中除了极个别赞成外，全都是愤怒、抗议和辱骂。玩家倒是团结起来了，大多数人威胁从此不再使用官方论坛，MMO-Champion也开始观望，准备接收难民。有人回复：暴雪你是在"Trolling"我们吗？

大多数人担心的是隐私和安全问题。《魔兽世界》盗号问题一直很严重，后来要求绑定战网，账号名不再是昵称而是邮箱名，已经给盗号和散发诈骗邮件提供了方便。强制在公开的论坛使用真实姓名，个人隐私就面临极大的威胁，黑客则对这种行为十分欢迎，你的游戏账号、银行账号会有风险，已经远超过"Troll"的危害了。

一位网名Bashiok的暴雪发言人，为了证明实名制没什么问题，在大家质疑声中坦然公布了自己的真实姓名。结果那个惨啊，所有个人信息都被愤怒的玩家人肉出来，最后不堪骚扰，不得不删除了自己的Facebook页面。

好在最后暴雪还是听进去玩家的声音，取消了这个决定。他们原本的意图是好的，只是这个实名制方案实在太极端了些。P

月评

■ 东方元素

那些已经在《星际争霸Ⅱ》里忙碌了数个昼夜的玩家们，是否留意到《星际争霸Ⅱ》游戏中也闪耀着东方元素呢？在全球首发仪式现场，媒体采访了暴雪的艺术总监Sam Didier，他认为星灵的设计中就有很多东方元素。

Sam Didier首先强调，《星际争霸Ⅱ》是一次革命，主流游戏都都采用了3D图像技术，暴雪不能固步自封。从结果来看，他认为做的不错，玩家都很喜欢这部作品，并且大部分玩家都接受了从2D到3D的变化。《星际争霸Ⅱ》中的单位模型明显比《星际争霸》要更复杂，尤其虫族变得更让人觉得是虫族了（真实的有些让人觉得有些不舒服的感觉），Sam Didier则解释说，单位设计的原则是尽量保持简单。当你看到某种单位时，你会知道这是一个跳虫，那是一条刺蛇，玩家能够区分机枪兵、医疗兵和收割者。这样就让玩家清晰地知道，他控制了多少个单位，让一切一目了然，而不是让画面看起来混成一团。

Sam Didier承认，《星际争霸Ⅱ》美术设计的最大难点是有许多非常忠实的老玩家，他们不希望有任何的改动，另外一些人则希望彻头彻尾的变化。众口难调，最后他们找到了一个折中的平衡点。谈到游戏中最令他满意的人物或单位设定，Sam Didier说，人族中他最喜欢收割者和雷神，尤其雷神——个头特别大（雷神还是他自己配音的）；星灵中最喜欢的是追猎者，因为它是一个经典单位——龙骑士的升级，同样的功能，但又有些区别。提到东方元素，Sam Didier说，星灵单位的设计中有东方文化的影踪，他们的着装、武器都是非常特别的。虽然并没有特别显眼的东方式设计，但在细节上美术团队的确做了大量参考。P


你是否认同Sam Didier对星灵设计风格的描述?

头条新闻

■《星际争霸Ⅱ》举行全球首发仪式


志得意满的暴雪大佬们，居中者为Mike Morhaime



一个历史性的时刻


全球各地的首发造势活动

暴雪娱乐宣布，旗下万众瞩目的即时战略游戏《星际争霸Ⅱ——自由之翼》（StarCraft II: Wings of Liberty）于2010年7月27日起在美国、加拿大、韩国、澳大利亚、新西兰、俄罗斯、墨西哥、新加坡、印度尼西亚、马来西亚、泰国、菲律宾等国、欧洲和中国台湾、中国香港、中国澳门地区正式发售。玩家可在各地零售开启后不久直接向暴雪娱乐购买《星际争霸Ⅱ——自由之翼》。暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime表示："多年来我们一直期待着重返《星际争霸》世界，如今这一刻终于即将来临。衷心感谢广大玩家参与封测，让我们在开发的最后阶段取得了重大进展。我们为迎接全球玩家体验《星际争霸Ⅱ》和新版战网作好了准备。"

从7月26日午夜起，暴雪暴雪在全球10个地区举行《星际争霸Ⅱ》午夜发售会。在美国举行的首发会中，暴雪高层都来到了现场与玩家互动，其中包括暴雪总裁Mike Morhaime、暴雪副总裁Frank Pearce、暴雪艺术总监Sam Didier等。178游戏网派出6名记者前往美国、澳大利亚和中国台湾现场报道这些地区的午夜首卖会。178市场总监高原表示，作为游戏网站，此次《星际争霸Ⅱ》报道是尝试该网站的第一步，同质化的竞争必然让网络媒体更成熟，而不是一个游戏资料和数据的提供者。在玩家疯狂追捧之中，游戏发售当天就在欧美地区售出180万份。

■ Frank Pearce：地图收费模式学苹果

暴雪副总裁Frank Pearce在《星际争霸Ⅱ》举行全球首发仪式之际接受了媒体的采访。关于游戏跳票的老问题，Frank Pearce表示，从游戏最初由开发部门设计雏形开始，到多次测试反馈，经过多次改进，但不表示游戏没有确定的发售时间表。暴雪原计划在6月完成游戏的制作，但是为了带给玩家更完美的产品，才确定了7月27日为最终发售日。但关于《星际争霸Ⅱ》接下来的两部"资料片"，Frank Pearce表示，目前还没有明确的时间表，当下的首要目标是保证《自由之翼》顺利发售，之后才会根据玩家的反馈来决定下一步，开发部门也在着手讨论新兵种。

Frank Pearce承认，《星际争霸Ⅱ》的编辑器毫无疑问是他们制作过的最强大的编辑器，最初编辑器是为开发地图服务的，在被问到将来新增地图，包括玩家制作的地图是否收费时，Frank Pearce说，希望在可能的情况下向苹果的App Store学习，以战网作为平台，让地图作者能够从中获得收益，这也是鼓励地图作者的重要方式。

大灾变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《大灾变》中消失的事物

《大灾变》中由于两块旧大陆重新改造。对于很多玩家来说，有一个关心的问题，就是旧世界的很多东西会不会就此消失，对此笔者在美服的《大灾变》测试中考察了部分物品，初步的结论如下。

坐骑

1.瑞文戴尔的死亡战马

目前来源：斯坦索姆的瑞文戴尔男爵掉落。

测试情况：斯坦索姆亡灵区的主人改成了Lord Aurius Rivendare，但副本设计基本不变，他也骑着死亡战马，应该还会掉落。

2.拉扎什迅猛龙和迅捷祖利安猛虎

目前来源：分别是祖尔格拉布的恐龙和老虎首领掉落。

测试情况：荆棘谷增加了与祖尔格拉布有关的任务线，途中得到一只可以战斗的恐龙宝宝，后来无意中复活了血领主，恐龙原来是他坐骑的后裔，结果被他夺去。任务线中还阻止了金度复活蝙蝠首领，但未能阻止毒蛇首领复活，看来未来这个副本会有大调整，任务线也为将来夺回恐龙埋下伏笔，但我们还不知道奖励到底是旧的拉扎什迅猛龙还是新的宠物或坐骑。

非战斗宠物

1.蓝龙宝宝

目前来源：艾萨拉南部门纳尔湖周围的几种蓝龙有1/1000几率掉落。

测试情况：艾萨拉被全面修改为地精的12～20级的区域，门纳尔湖边的蓝龙都被高等精灵的幽灵替代。目前还不清楚是否会修改为其它怪物掉落或通过其它途径取得。猜想一下，原版中各种龙类都是敌人：包括蓝龙（艾索雷葛斯）、绿龙（4条被噩梦侵蚀的绿龙）、红龙等。但现在的故事中，在发疯的玛里苟斯死后，蓝龙已经重新成为盟友，各种龙族中只有死亡之翼的黑龙和新的暮光龙族还是邪恶的。既然是朋友当然不能随便乱杀它们的雏龙收集宠物，也许会就此绝版，或变成通过任务或声望等途径奖励。

2.红龙宝宝

目前来源：湿地东部的几种红龙幼龙有1/1000几率掉落。

测试情况：湿地东边部分已经被改成了高等级区域——暮光高地，邻接边界的地方，原来出没的红龙幼龙们被一些“乌黑幼龙”取代，黑龙似乎不太可能继续掉落红龙宝宝……

3.绿龙宝宝

目前来源：悲伤沼泽西南角落的两种绿龙幼龙有1/1000几率掉落。

测试情况：悲伤沼泽会有大调整，但改造还未完成。目前版本中该区域很多怪物不见踪影，包括那些绿龙幼龙，估计也是凶多吉少。

4.黑龙宝宝

目前来源：尘泥沼泽的灼热雏龙以及荒芜之地东部滚烫的雏龙有1/1000几率掉落。

测试情况：尘泥沼泽以前就全面调整过，任务重新制作，所以比较完整，在《大灾变》中就没有多少改动，只是从塞拉摩增加了直通贫瘠之地的大道。该区域的灼烧雏龙也都保留着，本来它们也属于邪恶的黑龙公主一系，似乎没有调整的必要。

5.绿翼鹦鹉

目前来源：死亡矿井小怪迪菲亚海盗有1/50几率掉落。

测试情况：死亡矿井将有调整，未来还将加入85级英雄模式等，还未完全改造完成，但新的主人是迪菲亚兄弟会二代，绿翼鹦鹉大概会保留下去。

6.恶心的软泥怪

目前来源：费伍德森林、安戈洛环形山、西瘟疫之地和东瘟疫之地50级以上的淤泥怪或者软泥怪有1/25几率掉落沾满淤泥的袋子，袋子里有1/85几率开出。

测试情况：经过改造的环形山，那里的软泥怪仍然会掉落袋子。P



斯坦索姆亡灵区的新主人仍然骑着死亡军马



艾萨拉的这个湖边现在都是幽灵而不是蓝龙



控制可爱的恐龙宝宝企图逃出祖尔格拉布



湿地的红龙雏龙被乌黑幼龙取代



约翰森接手出售灰色小鸡

大灾变
●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

暴雪Twitter问答715篇

随着《大灾变》测试的展开，暴雪在Twitter又集中会见玩家，对很多问题予以解答。这篇问答简单明了，而暴雪的态度其实要比测试中看到的东西更重要，因为不合暴雪意的东西早晚是要改掉的。

综合

问：会有账号层次的成就吗？有的话，拥有多个角色会不会有奖励？

答：我们肯定是想做的，不过技术上很难，所以不会很快实现。我们也不觉得有必要让一个账号的多个角色都获得某些困难的成就。

问：《大灾变》中会不会有职业任务？我很喜欢原版早期的那些。

答：《大灾变》中将添加数千的新任务。增加职业任务代价太昂贵，不过我们会给各职业添加20和50级的副本任务。这些任务没有旧的祈福任务线那么复杂，但至少你会得到一些本来拿不到的蓝装。

问：有没有考虑过把公会房屋作为一种公会升级奖励？

答：我们面对的难题是玩家会在公会房屋里做什么。如果那里有商人银行和拍卖所，那你会一直待在那里，主城里就没人了。这是一个社交游戏！而我们已经有副本，现在又有Phase技术了，我们不打算再增加更多让玩家看不到彼此的设计。如果我们将来能给公会房屋想到一个好的用途，我们肯定会加入的。

团队和副本

问：每个资料片首领战都越来越复杂，会不会很快会变得过于复杂？

答：有很多玩家已经积累了6年的经验了，我们需要让他们保持新鲜感。我们采用普通vs.英雄模式的办法来让其他玩家也能应付这些复杂的战斗。

PvP

问：你们的目标是让专门用于PvP的配点不存在吗？你们要如何设计PvP？

答：我们删除了很多PvP天赋，并试着让一些PvP天赋在PvE中也有些用处（比如，在受到暴击时触发的天赋可以改成受到任何伤害，包括AoE伤害时触发）。最顶尖的玩家仍然会追求专门的PvP或PvE配点，但我们的希望是大多数玩家可以用相同配点应对游戏中的不同方面。

职业：伤害输出

问：边移动边攻击的能力会影响更多PvP，还是PvE？这些技能的动机是什么？

答：现在的首领战中，移动时还能继续输出越来越重要，我们给很多职业添加了这种能力。当然，站桩攻击或待在近战范围内永远都应该是优先的选择。

职业：治疗

问：治疗者的一些新天赋似乎强调“通过伤害输出恢复法力”，这是有意的吗？为什么？

答：是的。几乎所有情况下，都有不需要一直治疗的时刻。现在你可能会不间断治疗，因为法力不是问题。但如果你需要考虑法力，那么正确的做法就是停手。而Telluric Currents这样的天赋就提供一种更积极的途径，通过贡献伤害来恢复法力。

问：有没有考虑会有小号或新玩家用治疗天赋来练级？会不会觉得让他们过早锁定到神圣系或恢复系不太好？

答：作DPS来练级总是更有效率的，杀得快比活得久重要。还有，我们不希望治疗系太擅长杀怪，那样还要DPS系做什么呢。不过我们会使治疗者练级变得更有趣些，而且治疗者也可以通过地下城工具来练级。

职业：坦克

问：有没有计划让“暴击免疫”天赋作为选择坦克系的奖励，而不需要花费天赋点数？


成就系统加入之初暴雪就说过要做账号成就，一直没实现。《大灾变》中目前只是增加了公会成就


巫妖王的战斗漫长而复杂，英雄模式更是如此，从坦克到治疗到DPS都有很多东西要考虑


暴雪在努力提高火法的PvP能力，有很多人喜欢火系的激情


各个职业都增加了移动时攻击的手段，比如火法天赋，使用火甲时可以移动施放灼烧


狂暴系的31点天赋除了原来的泰坦之握还增加了针对两把单手武器的天赋

答：没有，你可以怪在德鲁伊头上。我们希望坦克配点的“熊”和DPS配点的“猫”感觉有区别，否则野性德鲁伊使用相同的天赋配点就可以胜任全部工作，对其它职业太不公平。不过我们会试着把暴击免疫的功能添加到你通常都会选择的天赋中。

职业：31点天赋树和掌握

问：31点天赋树中，很多天赋仍然消耗两三点，等于代价提高了，会不会改变？

答：基本上……会。有些过于强力的天赋不需要调整，但很多天赋需要提高效果。

问：能否说明一下有关装备属性的第三项掌握？

答：我们意识到早期测试版本中引入的掌握带来了疑惑。掌握不再直接跟天赋树挂钩，而是在高等级时从训练师处学习的被动效果。这个效果提供你原先在天赋树中看到的第三项掌握。这个效果有个基础值，而掌握等级会进一步提高其效果。之前看到的前两项掌握已经被移除，部分重新作为专精的被动奖励加入。

问：在新31点天赋系统中，玩家如何使用双重天赋？在第一次使用第二天赋时选择专精吗？

答：你可以将双重天赋用于不同的专精。我们会降低你获得双重天赋的等级，还有购买的价格，因为我们意识到练级时使用地下城工具可能会变得流行起来。

职业：综合

问：有没有一些旧的天赋被改为新的雕文？

答：通常我们删掉的都是我们认为不好的天赋，不过我们可能会以雕文的方式重新加入部分天赋——那些比较尴尬、不好加入新的天赋树当中的。我们还在设计雕文，当前的雕文不会都保留，有些会，但是很多都会改变。

问：新的中级雕文对31点天赋树的配点会有多大影响？

答：我们希望会有很大作用。目前的问题是，比如说毁伤雕文，作为刺客系潜行者你会觉得这是必须的。中级雕文的目的是让你可以更自由定制角色，是你在不存在毁伤的情况下会选择的雕文。顺便说一下，新的雕文分类为首要（Prime）、主要和次级。主要就是新的中级雕文，而毁伤雕文会是首要雕文。

问：你们期望所有玩家都会选取节省法力的天赋，还是只是可选项之一？

答：对治疗者来说，我们期待玩家会选取大多数这种天赋（除了那些有关受到伤害或制造伤害的）。对非治疗者来说，我们确保他们都有可靠的途径来恢复法力，但经常伴随着伤害输出的损失。在这种情况下，节省法力的天赋就可以被看做是伤害输出的天赋，DPS们可以根据需要选择。不管怎么样，我们都知道到最后唯一重要的事情就是谁的统计伤害最高。

问：什么职业当前的天赋设置你们是最满意的？有没有你们觉得还需要很多改进的职业？

答：它们都需要很多改进！

问：会有更多天赋帮助极少使用的法术么？

答：限于有限的快捷栏。极少使用的法术要么会变得更有用，要么就会被彻底删掉。

问：在新天赋树的调整中我们会看到更多有趣的天赋甚至是闪亮的新技能么？

答：是的。目前测试中的天赋树还有很多工作要做。圣骑士的改变很快会看到的，未来的变化中肯定会包括有趣的天赋和新技能。

问：《大灾变》中智力到法术能量是怎么换算的？各职业会有差别么？

答：除了最初的10点，每点智力提高1点法术能量，跟攻击强度相似。后者是除了最初的10点，每点力量或敏捷提高2点攻击强度。我们意识到这使物品上法术能量的预算略微降低了，因此我们还会提高法系武器上面的法术能量来弥补损失。这些武器同时拥有智力和法术能量，法术能量总数会比3.3.5版本增加很多。

死亡骑士

问：《大灾变》中的死亡骑士坦克似乎得到了很多防御按钮，我喜欢，但那些数字会改变么？


原先的掌握是这样的，比如冰法的三级掌握是提高法术伤害、提高法术爆击和Frostburn，寒冰箭提高目标受到的法术伤害。这也是暴雪嘉年华时公布的情况


现在版本中天赋和掌握的设计已经大大改变，在10级需要选择专精，然后必须在这个系投入至少31点才能在其它系分配点数，也就是达到70级


原来一些掌握奖励改成了选择专精时的被动奖励


法师甲可以让法师几乎永远不缺蓝


法师的火焰冰霜结界偶尔有些用处，现在合并成法师结界，吸收火冰奥伤害

答：有些技能还需要调整，但我们喜欢死亡骑士坦克的冷却技能的特点，会予以保持。

问：死亡骑士是唯一没有击晕技能的坦克，而那有时很关键，比如英雄模式巫妖王的小怪，有没有计划补上？

答：我们看到一个死亡骑士独自抗10人英雄模式巫妖王的视频，很惊人。不过就像击晕对巫妖王的战斗很有用一样，还有很多战斗中，死亡之握或是预先施放死亡凋零来拉住即将刷新的小怪等，也非常有用。这是职业和首领战差异的一部分。

德鲁伊

问：德鲁伊的变形会不会脱离全局冷却，就像猎人的守护和战士的姿态一样？

答：我们不打算把变形放在全局冷却之外，因为它可以用来摆脱缠绕和变形术等。

问："猫"和"熊"配点现在只差大概3点，为什么不索性合并？

答：这是我们关注的问题之一。我们不希望一个玩家选择猫形态最优化的DPS配点，同时还能够当坦克。我们肯定要把野性系设计成这样，比如作为坦克，甚至是副坦克，也会导致猫形态下DPS的一些损失。测试中的德鲁伊天赋还很粗糙，需要大量改进。

猎人

问：你们要怎么尝试区分不同猎人专精的游戏风格？是什么让Cobra Shot（眼镜蛇射击）有别于稳固射击？

答：眼镜蛇射击是给兽王和生存猎人使用的，因为他们没有其它途径保持毒蛇钉刺（眼镜蛇射击增加毒蛇钉刺的持续时间），对于生存系来说还因为它是"元素"伤害。在PvP以及其它一些情况下也很有用，比如一个生物免疫物理攻击的时候。

法师

问：法师的三系在PvE和PvP中都会保持同等地位吗？还是计划让它们偏向其中一方面。

答：目标是让三系平等。如果没能做到，我们至少希望其中一系不是完全没用。我们想要看到，比如说，玩家选择冰系只是因为他们喜欢冰系。

圣骑士

问：重新设计圣骑士的目标是什么？你们计划如何改变循环、天赋等？

答：所有圣骑士专精都将使用称为神圣能量的新资源。神圣能量通过使用十字军打击、神圣震击以及其它天赋累积。神圣能量可以用来增强很多技能，比如：瞬发不耗蓝治疗：Word of Glory；提高神圣伤害的Buff：Inquisition；惩戒圣骑士的强力物理近战攻击：Templar's Verdict；提高Holy Shield的持续时间；提高神圣风暴的伤害。我们还给神圣圣骑士添加了一些新的治疗法术，包括Healing Hands（作用于圣骑士周边所有玩家的AoE HoT）、Light of Dawn（30码射程的锥形治疗），还有Divine Light，类似于牧师的强效治疗术，还有上面提到的新的瞬发治疗Word of Glory。

牧师

问：我对戒律系的惩击机制感到兴奋，有没有考虑到法术命中，让它变得更有用？

答：我们曾在一个测试版本中提供大量法术命中，但进攻法术的命中在新天赋系统中不受欢迎。但我们的确想解决戒律大天使配点的法术命中问题，可能把暗影系中的Twisting Faith上移，让戒律牧师可以取得（这样戒律/暗影配点就能把精神转为命中）。

潜行者

问：有没有计划让敏锐系获得一些攻击板甲职业的手段？割裂造成伤害太慢。使用暗影之舞的时候（潜行者的攻击）造成暗影伤害？

答：有趣的主意。敏锐最后可能是三系中伤害最低的，作为它高机动性的代价，但也不意味着完全没有伤害力。还有，割裂并不是作为PvP中那种情况下的解决方案。P


不算武器的法术能量，法术能量=智力-10


Primal Wisdom在近战攻击时有40%几率回蓝


Heroic Leap是暴雪一直在考虑加入的技能，现在作为战士85级可以学习的新技能


"Blood and Thunder"天赋，当你对一个有撕裂效果的目标使用雷霆一击时，有100%几率让所有目标都获得撕裂效果

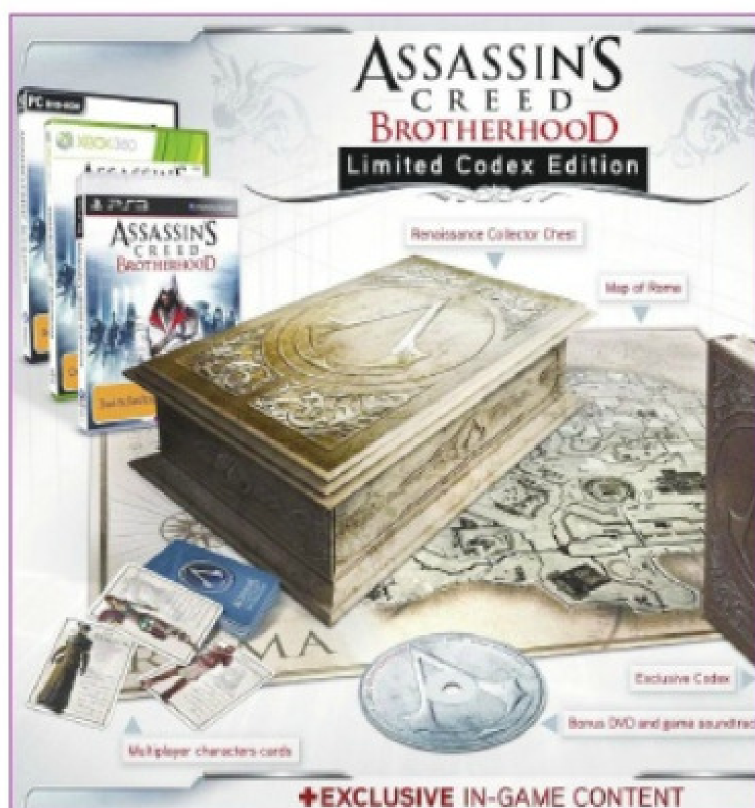

战士免疫爆击的天赋

头条新闻

■育碧软件公布本财年第一季度销售数据

育碧软件公布了其截至2010年6月30日的财年第一季度最终销售数据。第一季度销售总额为1.61亿欧元，与上财年第一季度的8300欧元相比增长了93%，超过了与2009～2010全年销售数据同时公布的指导目标（约1.45亿欧元）。这一变化归因于《汤姆·克兰西的分裂细胞——定罪》190万单位销量的出色成绩，以及休闲游戏品牌的出色表现，尤其是《舞力全开》（Just Dance）、《刺客信条Ⅱ》（Assassin's Creed II）及《詹姆斯·卡梅隆的阿凡达游戏版》（James Cameron's Avatar: The Game）的热卖。展望第二季度，主打作品有《汤姆·克兰西的鹰击长空2》（Tom Clancy's H.A.W.X. 2）及《R.U.S.E》，第二季度销售额有望达到8300欧元，与2009～2010财年第二季度持平。在2010年的前6个月，育碧软件在美国以6.0%的市场份额位列第四大独立发行商，在欧洲以9.5%的市场份额位列第二；在法国以9.3%的市场份额位列第二；在英国以11.0%的市场份额位列第二；在德国以9.2%的市场份额位列第二。较之一年前，市场份额均有所上升。

■《刺客信条——兄弟会》公布限量版



三大平台都将发售设计精美的限量版

Amazon网站率先披露了《刺客信条——兄弟会》限量版（Limited Codex Edition）的详细内容。限量版将用文艺复兴时期风格“宝箱”来包装，盒内除游戏DVD外，还赠送罗马城市地图、独家Codex游戏手册、“刺客信条”系列电影短片DVD和游戏原声和多人游戏角色卡片。这个收藏版对推销多人游戏显然十分热心，预订限量版的玩家会得到两张独家的多人游戏地图——水轮机（Aqua Gear）及图拉真市场（Trajan Market），以及两个独家多人模式角色——小丑（Harlequin）和官员（Officer）。

■《迈克尔·杰克逊——体验》在gamescom提供试玩

育碧软件宣布，纪念流行天王迈克尔·杰克逊的音乐类游戏《迈克尔·杰克逊——体验》（Michael Jackson: The Experience）已经在8月份的科隆游戏展（gamescom）上提供试玩。科隆游戏展以于8月22日闭幕，是欧洲最大的游戏展会。育碧软件是今年6月14日E3期间公布《迈克尔·杰克逊——体验》的，之后便没有公布更多关于游戏内容的情报。这款游戏对应Kinect 和PS Move，此外育碧还展出了《刺客信条——兄弟会》以及《疯狂兔子——时空旅行》（Raving Rabbids: Travel in Time）、《狂飙——旧金山》（Driver: San Francisco，前译《车神——圣弗朗西斯科》）等游戏。


MJ的游戏看上去是一个休闲类型的跳舞游戏

月评

■完美E3

E3之后，育碧软件专门发了一篇新闻稿，公布了其在8月份E3上展出的主要游戏阵容在各界所获得的多个奖项。育碧赢得了媒体和大众的关注并被Eurogamer评为“最佳发行商”。育碧在E3上展示的主要作品有展会上最值得期待佳作之一《刺客信条——兄弟会》（Assassin's Creed: Brotherhood）和《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》（Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier），休闲游戏中的《舞力全开2》和《迈克尔·杰克逊——体验》，以及对应Kinect的休闲游戏作品。其中《刺客信条——兄弟会》收获最丰，赢得多个媒体评出的“玩家购买意愿调查第一位”“最佳游戏”“最佳续作”“最佳动作游戏”“最佳多人模式游戏”“E3最佳预告片”的称号。育碧软件为这款游戏的展示准备了大量内容，不仅公开单人和多人游戏视频、试玩，还公开了一段特别的剧情介绍CG，几乎是E3展映内容最多的游戏，获奖实在是实至名归。

另外，育碧软件也展会了很多耳目一新的作品。基于体感机制的韵律射击游戏《伊甸之子》（Child of Eden）赢得了“最佳动作控制游戏”“最佳音律游戏”“最佳视觉效果”“最大惊喜”等媒体评选的头衔。育碧软件近来的游戏往往看起来创意多多，但玩起来稍显平淡，甚至被认为是“雷作”，不过育碧显然希望在这条道路上继续走下去。育碧首席执行官Yves Guillemot表示：“我们开发团队的多项创意和努力可以得到评论家及玩家的肯定，这的确让人满意。今年的E3盛会为育碧提供了很好的机会，让我们可以与玩家分享即将发布的游戏阵容，为玩家带来兴奋的体验。”

当然，育碧也展示很多讨巧的作品，最讨巧的莫过于《迈克尔·杰克逊——体验》，这几乎是一款不用担心销量的游戏。P


《伊甸之子》在E3上真的十分迷人，育碧软件也是最积极支持体感设备的厂商

PC/PS3/X360

刺客信条——兄弟会

■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2010年11月16日■晶合实验室 Merlinpinkstaff



Cesare的正式身份是教皇直属部队的指挥官，这位“瓦伦蒂涅公爵”（Duke of Valentinois）的一生充满争议

Cesare的正式身份是教皇直属部队的指挥官，这位史称“瓦伦蒂涅公爵”（Duke of Valentinois）的人物一生充满争议，22岁时他就凭借父亲的帮助成为红衣主教。他发挥自己的才华与谋略，运用父亲给予的权力，夺取一个又一个的城邦国家，杀掉阻碍自己政治前途的对手和敌人，希望有朝一日统一意大利，称霸全欧洲。然而他的心愿并没有实现，亚历山大六世暴毙后，Cesare身患重病，这使他的敌人乘机反击。之后他一直疲于到处征战，最后于1507年死于西班牙，年仅32岁。

但在1499年，Cesare完全是一副胜利者的姿态。他攻破了Villa Auditore城堡，还处决了Mario大叔，Ezio看到他手中摆弄着前作的终极道具“伊甸苹果”（Apple of Eden），一副傲人的表情。失去根基的Ezio侥幸逃脱后，不得不辗转来到罗马，在这里他招募那些年轻而有前途的刺客，重建了人民的希望、无敌的暗杀组织“兄弟会”（Brotherhood），希望拯救整个意大利于水火。就像Ubisoft在E3期间发布的CG视频中描述的那样，教皇躲在幕后，Cesare站在前台，面对他的是Ezio和他的兄弟们。

演示Demo一下子跳跃到1503年的罗马，前作屋顶上的弓箭手被现时的火枪手代替。Ezio已经可以在这里兴风作浪，他绝不是一个人在战斗，在面对多名敌人时无疑会得到兄弟会的援手。他们不光在白刃战中站脚助威，也可以帮你用漫天箭雨打发杂兵。由于这些刺客朋友会在战斗中死亡（而且似乎无法复活和重新招募），因此如何使用他们就要万分谨慎。当然好消息是，作为固定的帮手集团，Ezio可以像在前作中升级“主基地”一样提升刺客团队的实力——你可以通过游戏得到一定的Token点数，然后分配到不同的项目上，最终把他们锻炼成“刺客大师”，那时他们才真正成为你对抗Cesare大军的中坚力量。

我们已经知道，新作中的罗马将有3倍于前作佛罗伦萨的游戏时间，这意味着Ezio将有更多的单人任务可以进行。同时，在制作人员毁掉了Villa Auditore以后，他们允许Ezio投资整个罗马城——升级各种建筑和机


弓箭手升级成了火枪手


本作公布的第一张截图：1503年，罗马竞技场


和前作一样，罗马的著名建筑和古迹一个也不会少

特别企划 深度游戏


Ezio的武器Level up，左手里的袖枪可以主武器同时使用，也可以用于处决


得意的波几亚


Cesare发现了Ezio，但兄弟会还在暗处……


兄弟会集体亮相，教皇的卫兵不知所措


史上的Cesare Borgia权倾一时，下场却极为悲惨，不愧为被游戏制作者所青睐的传奇人物



构，然后真正地“复兴罗马”。最后不要忘记另一条故事线，身处现代的Desmond Miles和Lucy Stillman身上也会发生“重大事件”……

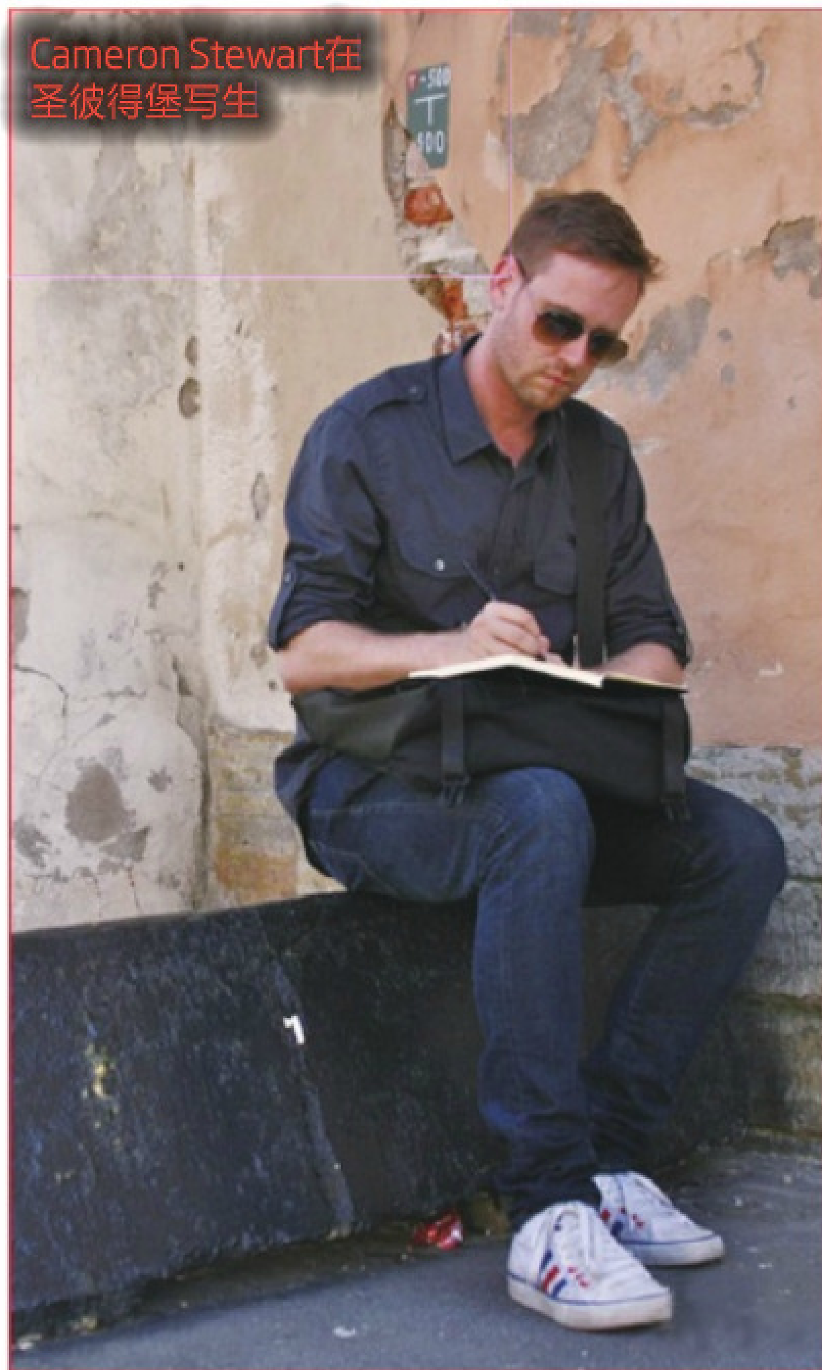
当《兄弟会》还在传说阶段，Ubisoft就宣布新作一定会有多人模式，现在这个多人模式看起来已经相当成熟了

创意总监Patrice Desilets解释说，多人游戏的想法在制作组内部一直被充分讨论，而且拥有足够的民意基础——想象一下，在一个15世纪风格的城市里乔装改扮、上天入地，是不是很酷呢？

多人模式拥有自己的故事线：在Ezio（也就是Desmond Miles）故事发展的同时，一切事件的幕后黑手Abstergo Industries公司并没有把实验押宝在Desmond Miles一个人身上。实际上在公司的网络里，还有更多不幸的被招募者躺在Abstergo的记忆机器里，扮演他们古代的祖先——圣殿骑士或是刺客集团。

多人模式通过E3以及后来的Comic-Con展示了许多内容，其中一个模式叫做“通缉”（Wanted），是一个类似死亡竞赛的游戏：每个参与者首先要选择自己的人物形象，从妓女（Courteasan）、猎手（Hunter）到牧师（Priest）、银行家（Banker），至少有十几种；每个人物可以拥有3类能力，分别是基本能力（Abilities）、高级能力（Upgrades）和奖励能力（Bonus），每类能力可以选择携带两个，比如妓女可以携带的基本能力有烟雾弹（Smoke Bomb）和伪装（Disguise）。

进入游戏的玩家会被系统分配到一个刺杀目标（他的形象会显示在屏幕右上角，但这并不可靠，因为对方也可能使用了伪装；一段时间内如果未能追踪到目标，系统会重新分配一个给你）。玩家可以在罗马的庞大地图内行动，你必须根据雷达的大致提示在熙熙攘攘的人流中分辨出你的刺杀目标。反过来，你本人也随时处于被刺杀状态，这时候能力的使用就很重要：烟雾弹可以迷失敌人的视野；伪装可以让你在游戏中瞬间变换面目，让暗杀者丢失目标（每种能力都有CD时间，策略很重要啊）。当然你也可以利用地形，比如通过窄巷时关闭那里的铁门，追踪者就是要另寻一条明路了。尽可能不惊动路人的暗杀行为可以为你赢得更多的经验值，通过特殊动作终结对手还能赢得额外


Cameron Stewart在圣彼得堡写生


多人模式的核心就是“螳螂捕蝉，黄雀在后”


一切身处文艺复兴时代的人类都可以成为战斗的种族


医生的毒针，下手诡秘异常

的点数。而当你被敌人发现时，尽可能长时间的逃跑和躲避也会得到经验值；如果你足够自信，甚至可以在被暗杀时适时反制对手。当你不断赢得多人游戏，你可以解锁和购买更多的能力和伪装——解锁的能力可以在高级能力中选用，更多的伪装能够让你隐藏得更好。

这个多人模式将于9月13日在PS3平台独家展开Pre-launch Beta测试，所有预定PS3版的玩家在8月9日已经收到GameStop寄出的激活码。

最后我们来关注一些八卦。最新从Ubisoft传来的消息说，在《兄弟会》之后，暂时可能不会再有系列的新游戏

Ubisoft Montreal的制作人Jean-Francois Boivin明确表示，每过3年喘息一下对大家都好，玩家可以缓解审美疲劳，开发组也可以休息和充电。他甚至故作神秘地说，下一作“刺客信条”设定在哪里制作组已经想好了，只是不方便现在就透露。

没有新游戏不代表Ubisoft对“刺客信条”品牌停止了开发。在北美的Comic-Con动漫展上，Ubisoft宣布了一个新的“刺客信条”漫画计划。一般来讲，游戏改编的漫画就像改编成电影一样不受待见，但此次Ubisoft罕见地请来了两位美国漫画界的名人——以《蝙蝠侠和罗宾》（Batman and Robin）以及《他方》（The Other Side）闻名的Cameron Stewart，以《少年泰坦——第一年》（Teen Titans: Year One）以及《星期三漫画》（Wednesday Comics）闻名的Karl Kerschl，他们将联合制作“刺客信条”的全新迷你漫画。

新的漫画书背景设定在俄罗斯。Comic-Con上Ubisoft发布了简短的预告片，一段满嘴俄式英语发音的旁白将玩家代入1908年的通古斯大爆炸，想必漫画的故事也肯定和大爆炸背后的秘密密切相关。两位漫画作者已经去俄罗斯的圣彼得堡采风，在没有“刺客信条”游戏的年份，总会有什么填充玩家的空余时间，当然也可能有更多玩家喜欢的时代背景成为“刺客信条”漫画的创作题材。

1513年9月，达·芬奇应罗马教皇利奥十世的兄弟Giuliano de' Medici的召唤来到罗马。到达后，他发现教皇最宠信的人却是文艺复兴的另一位巨匠拉斐尔，失意之下达·芬奇只得潜心于科学研究——也许他会给Ezio和兄弟会提供更多的帮助。



多人模式的“职业选择”界面



不同“职业”的刺客能选用的技能也有所不同


隐秘的跟踪者和毫无防备的被跟踪者

PC/PS3/Wii/X360

汤姆·克兰西的鹰击长空2

■Tom Clancy's H.A.W.X. 2■飞行模拟■Ubisoft Romania■Ubisoft■2010年10月1日■江苏 防弹手柄

《鹰击长空2》将包括局域网和互联网的多人对战模式，最多容纳8人


远处的钻进平台表明，这次打击又是石油惹的祸


依然夸张的空中刺刀战


UAV打击简直就像在玩上帝模式

很多飞行游戏玩家将《鹰击长空》视为迟迟不推出新作的“皇牌空战”的替代品，但前作的品质没有满足这种期待

即将发售的《鹰击长空2》除了在发挥图像和地图资料方面的优势外，还会增加起飞和降落的手动操作内容，相对于在跑道上完成这些科目，航母上的起降难度将更大。此外，在执行长途奔袭任务时，玩家还要“亲手”操控战机完成空中加油。上述新增飞行科目其实早就出现在“皇牌空战”中，但本作也非一味模仿，玩家无法按Start键跳过起降过程，。这些真正飞行员必备的技能，是本作对玩家提出的全新考验。

除了驾驶现役战机外，本作还加入了控制无人机（UAV）的任务。玩家将遥控万里之外的“掠食者”，完成侦查和对高价值目标的点穴攻击任务。《变形金刚》中AC-130“空中炮艇”使用各种口径的火炮，对地面目标进行狂轰滥炸的名场面让观众们热血沸腾，《使命召唤——现代战争》中的“空中死神”关卡也让玩家们过了一把小瘾。本作则加入货真价实的AC-130对地火力支援关卡，它的攻击方式也与其他执行对地攻击任务的战机有很大不同：玩家将以地面目标为圆心进行圆周飞行，用机身左侧的105mm榴弹炮和其它速射炮展开暴风骤雨般的攻击。

目前通过Demo展示了两个任务。第一个任务里玩家扮演的是俄军飞行员，驾驶MiG-29战机拦截分离主义者的机群。战斗中的一个变化，就是前作中的辅助驾驶系统（ERS）在“空中刺刀战”中被取消了。制作组表示，经历过前作的玩家都该知道截击和躲避动作的飞行要领，因此没必要再用一个个提示框去干扰玩家视线，而且很多玩家表示ERS状态下无法飞出超机动动作。此外，向AI僚机发布命令的功能也被取消。

第二个任务，玩家扮演美军F-15飞行员，前去清除被恐怖分子占领的石油平台上的防空导弹，还有一些杂牌战斗机和武装直升机会干扰玩家的行动。在这个关卡中依然有玩家熟悉的ERS黄色提示框，对操作有一定难度的飞行科目进行指导。

前作中，Ubisoft罗马利亚分部企图找到模拟和射击的平衡点，同时讨好两派玩家，结果由于“四不像”而落得个里外不是人。《鹰击长空2》从目前来看还是让人安心的。P

PC/PS3/X360

R.U.S.E.

■R.U.S.E.■即时战略■Eugen Systems■Ubisoft■2010年9月7日■上海 西塞罗



《R.U.S.E》与之前的版本变化不大，但加快了战斗节奏，更强调进攻

在4月的测试不利后，《R.U.S.E》回炉修改，之后在7月份通过Steam进行了一次为期3天的短期公开测试

在这几个月中，《R.U.S.E》有多少改变呢？

《R.U.S.E》最大的卖点，就是实现了统帅在沙盘上指挥大军挥斥方遒的感觉。游戏的舞台是一个划分了若干区域的大沙盘，每个区域就是给你施展阴谋诡计用的。游戏可以使用的多种计策，就像桌面游戏的手牌，有加速部队行动的、唱空城计的、隐匿行踪的、偷窥敌情的……与老版本相比，现在一回合最多允许你使用两张，其中加速牌明显比过去快了很多，玩家在早期集中资源更方便。

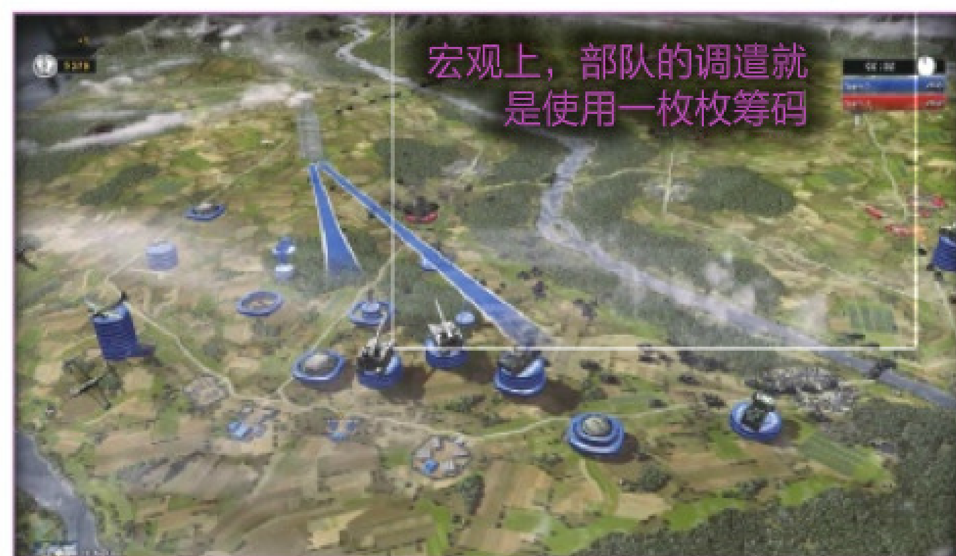
在老版本中，防御设施以一顶十。原来的各种防御碉堡——防空的、灭坦克和飞机的，只要放在那里，一个坦克堡少说也顶得上五六门反坦克炮，物美价廉，等电脑部队逶迤而来时就能一个个轻松歼灭。但在新版本里，防御设施弱了许多，经常看到一阵炮声后被你视为防御核心的碉堡化为一阵黑烟。同时，电脑AI也做了强化，电脑知道迂回，也知道集结大兵力分成几路进攻了。

《R.U.S.E》说是RTS，但由于节奏极慢，努力向回合制SLG靠拢，让Rush几乎不可能。不过新版修改后，因为早期积累资源速度加快、防御弱化，先发玩家还是可以取得较大优势。后发制人、努力爬科技的玩家当然也能靠假设施和可移动的假部队唱起空城计。

《R.U.S.E》的数值系统也类似于桌游，减弱了数字模式，兵种间的生克关系由星级表示（最高5星）。但与前个版本相比，极端的生克关系不是那么明显了，以前必须要用坦克与反坦克部队作为攻防核心的情况有了一定程度的改变（虽然笔者依然热爱以一堆5元反坦克炮做炮灰，严防死守敌军坦克冲击的战术）。在城市战中，步兵有了加强，飞机也表现出了一些反装甲能力。

目前来看，《R.U.S.E》还是挺能吸引军事游戏迷的。在宏观大画面，部队演化成一枚枚筹码；在细节方面，步兵对付步兵会使用枪械，碰到坦克则掏出了火箭筒，其它兵种也会依照不同情况展示不同的行为。现在我们关心的是游戏上市后制作方后续如何调整平衡，以及最早预告片里展示的陆海空登陆大战何时能出现。P


完整的剧情模式，塑造了不同战役中的人物


宏观上，部队的调遣就是使用一枚枚筹码


即时切换到微观视角，也能看到逼真的表演效果

头条新闻

■ EA公布2011财年第一季度财报


《2010 FIFA南非世界杯》名利双收

EA在8月初公布了2011财年第一季度财报。报告显示，由于《2010 FIFA南非世界杯》（2010 FIFA World Cup South Africa）等游戏的表现好于预期，EA第一季度意外实现9600万美元的净利润，较去年同期的净亏损2.34亿美元大有好转。EA第一季度营收为8.15亿美元，比去年同期增长27%。而在稍早前的7月，EA以1.22亿美元的价格出售了所持有的15%的育碧软件股份。

随同财报一起公布的还有EA旗下多个游戏的最新的发售时间表，其中《孤岛危机2》（Crysis 2）已经确定将延期至2011年。EA副总裁Jeff Brown表示，Crytek的开发团队需要更多时间来润色作品，在明年第一财务季度发售这款游戏是比较合适的安排。此外发售表中还公开了一部EA的新作《极品飞车——变速2》（Need for Speed: Shift 2），这款游戏目前没有公布任何消息，尚不知道游戏的风格地位，但由于Criterion Games开发的《极品飞车——热力追踪》（Need for Speed: Hot Pursuit）走得是火爆爽快路线，普遍推测这款新作会一如既往地偏向拟真，游戏发售日2010年第四季度。

■ PC版《战地1943》接受退款

EA在主机平台上发售的《战地1943》（Battlefield 1943）取得了不错的成绩，但据此一年过去了，游戏原本承诺的PC版却依旧没有消息。EA近日表示，如果那些预订了游戏的玩家等得不耐烦，可以选择撤销预订并从厂商处得到退款。但EA没有明确表示《战地1943》是否还会推出PC版，也没有透露准确的发行日期。

■ EA注册“暴力辛迪加”新商标


令人怀念的《暴力辛迪加》

据国外媒体报道，EA近来连续注册了数个“暴力辛迪加”（Syndicate）新商标，似乎预示着将有该游戏的续作问世。《暴力辛迪加》是一款科幻风格的即时战略游戏，类似《盟军敢死队》，玩家需要操作一小队人马完成不可能的任务。这款游戏于1993年发行，是牛蛙工作室（Bullfrog Productions）彻底被EA收购并消失前的经典作品之一。早在2008年10月，为EA开发过“星际传奇”（Chronicles of Riddick）的Starbreeze Studios就曾透露，正在重新制作《暴力辛迪加》，但没有更多的后续消息，看来在EA完成商标注册的准备工作后，很快会正式公布《暴力辛迪加》的新作。

月评

■ FPS霸主

EA最近几年来的FPS游戏越来越多，不仅有延续以往的金字招牌，也有颇为亮眼的新作问世。看看这个列表：《荣誉勋章》《战地——叛逆连队2》《孤岛危机2》《子弹风暴》，发售和没发售的，每一个看起来都是大作相。此外，EA还宣布会在明年推出《战地3》（Battlefield 3）；Jason West和Vince Zampella回到EA怀抱后，也为EA重新插足FPS领域提供了强大的保障。

EA CEO John Riccitiello表示，在“战地”系列和“荣誉勋章”系列双双回归之际，预期公司FPS游戏的收入相比去年将会有稳定的增长。他说，虽然今年EA还不打算向“光环”和“使命召唤”发起挑战，但是在不远的未来，EA肯定会重夺FPS游戏的霸主地位。

EA老大的话不是自吹自擂，如此强大的FPS阵容的确让Activision有点皱眉头。巨资打造的《使命召唤——黑色行动》（Call of Duty: Black Ops）几乎是Activision今年唯一的一线品牌，今年的发售日又和《荣誉勋章》几乎重叠，大大一仗的味道很浓，但鹿死谁手却很不好说。Activision最近公布的FPS新作只有一款《詹姆斯·邦德007——血石》（James Bond 007: Blood Stone），从画面素质来看很难称为一流大作，而EA的FPS产品线甚至还有“死亡空间”系列可以加入战斗。

不管怎么说，当今最重要的游戏类型肯定包括体育和射击，EA抓住了美国人的最爱。P


007的游戏版权此前一直在EA手中，但从来不是一个被好好规划过的游戏品牌，大多数游戏都像是过眼云烟，难以被玩家真正记住

DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

FIFA 11

■FIFA 11■体育■EA Canada■EA Canada■2010年9月28日■北京 红黑军团


代言人之雨果·洛里斯（Hugo Lloris）


代言人之贾里姆·本泽马（Karim Benzema）


代言人之乔吉奥·基耶利尼（Giorgio Chiellini）

PC版的系统和游戏性相当于主机版《FIFA 10》的水平；没有主机版今年将要添加的新特色Pro Passing和Personality+


光凭截图分辨不出PC版和主机版有什么图像上的差别

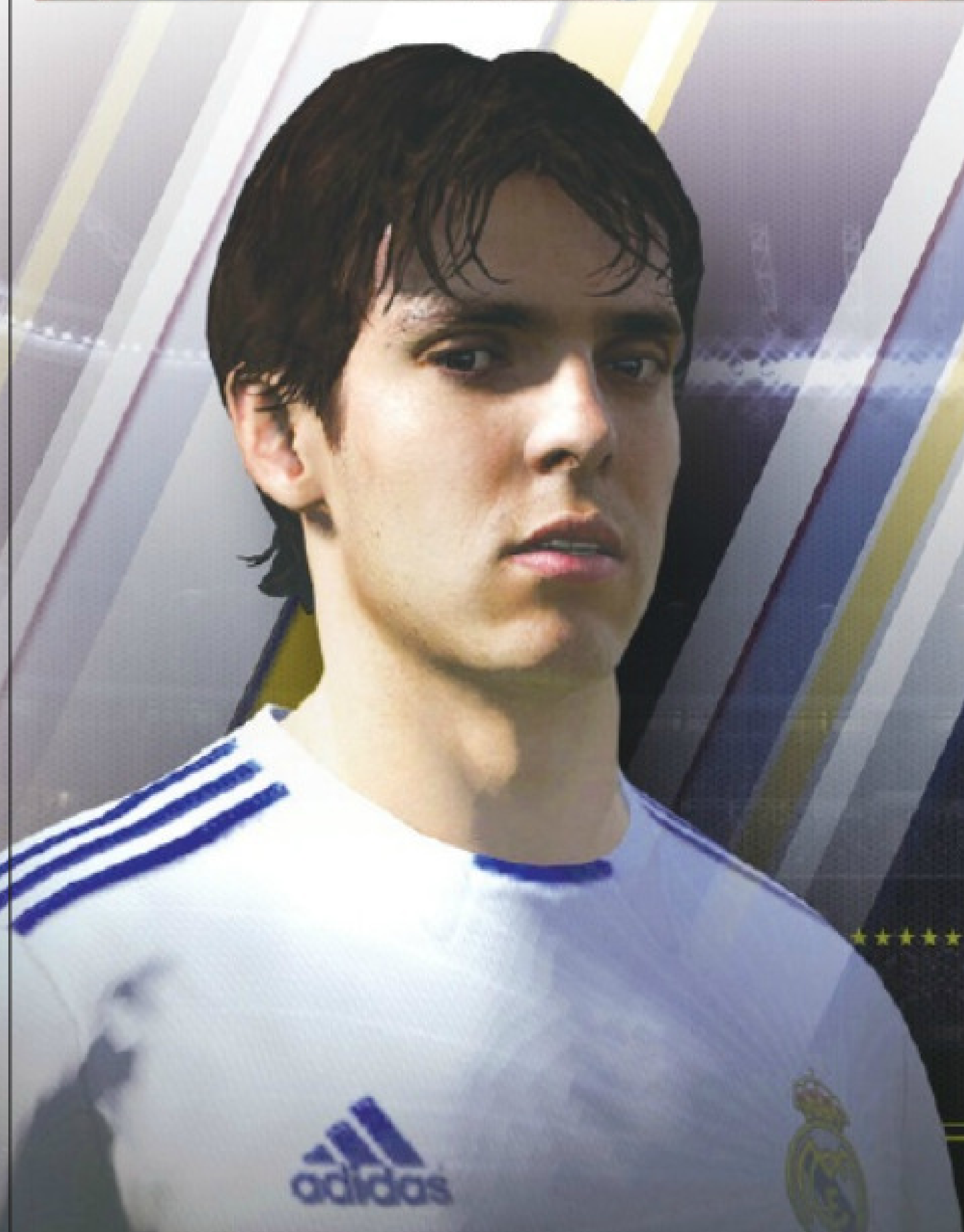
读者朋友们，如果你们觉得下面这篇前瞻读起来不怎么像是前瞻，也不要怪我。因为基本的事实是，在PC版的《FIFA 11》宣布套用次世代引擎进行开发后，全世界玩家和媒体的胃口一下子被吊了起来，以至于当他们发现PC版某种意义上还是一个“后娘版”的时候，所有的口诛笔伐都集中到了PC版可怜的制作人Ian Jarvis身上，而Ian偏偏还是个扶不起的阿斗——PC Gamer网站（《PC Gamer》杂志新推出的在线游戏站）讲了这么个段子：在7月份一次公开面对媒体时，Ian当面告诉PC Gamer：“我最近参加了一个活动，正好Sports Interactive的人也在那儿，我们聊了聊‘足球经理’游戏。以前我还从没见过这个游戏，见到了真的很震惊！”PC Gamer的记者困惑不解地写道：这就是《FIFA 11》PC版的制作人，那个负责每年带给我们一个新作的人，却连“足球经理”系列都不知道……

理论上讲，Ian没见过“足球经理”和《FIFA 11》是个什么货色没有直接关系，但晕头转向的媒体不是第一年搞不清PC版和主机版《FIFA 11》的关系，大概Ian在他们眼里跟骗子差不多。这次媒体终于逮住制作人打破沙锅问到底，最后确定了以下事实：

PC版将使用与主机版相同的图像引擎；虽然传闻采用了主机版的源代码，但PC版的系统和游戏性相当于主机版《FIFA 10》的水平；没有主机版今年将要添加的新特色Pro Passing和Personality+。

往好处想你可以说，毕竟也是《FIFA 10》的水准，比以前的PC版强多了！可既然Ian跑出来会见媒体，自然有人会问：为什么？为什么要做两个版本呢？Ian面对这个问题早有准备，除了照常抛出一贯的“配置论”，这次还有了新的发挥。他说，PC版的《FIFA 11》团队不是一个固定团队。“核心成员在为这个项目工作，但也有大量从其他项目里来的临时工。等这些人好不容易凑在一起，他们必须评估那些主机版团队提出的创意是否有时间和人力在PC版上实现。”这听起来不像是个有逻辑的答案——直接拷贝主机版的代码不是更省事么？


西班牙铁卫力压兵工厂悍将，新作中的巴萨和西班牙队肯定更加好用



特别深度游戏

PC

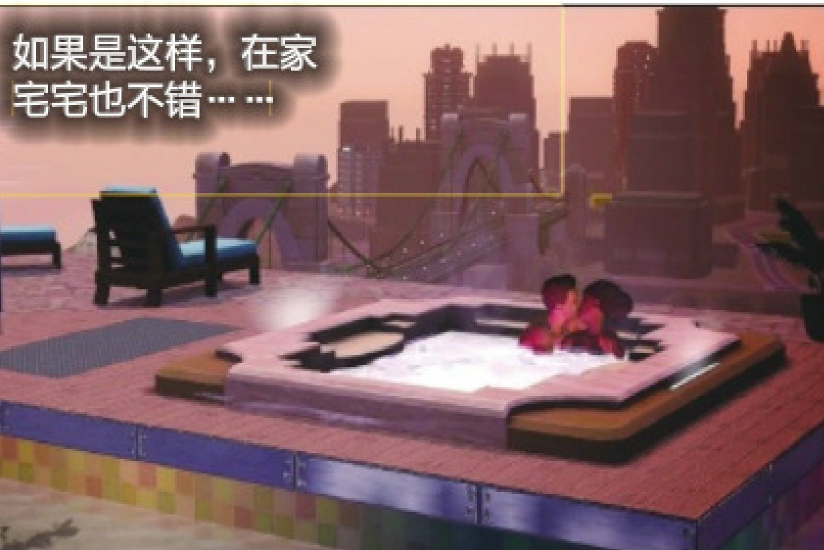
模拟人生3——夜店人生

■The Sims 3: Late Night■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2010年10月26日■湖北 莫格娜·黑杖

在夜幕下走红毯，成为闪光灯的焦点吧


嘿，我这调酒的手艺怎么样？


在酒吧里纵情声色的模拟人们


如果是这样，在家宅宅也不错……

《夜店人生》将提供一个全新的繁华似锦的都市区域，这里有夜店、酒吧等场所可供玩家消磨时光

《夜店人生》是《模拟人生3》的第三个资料片，游戏的主题让人回想起《模拟人生2——夜生活》（The Sims 2: Nightlife）。在日落之后，模拟人的生活将更加精彩：参加名流云集的派队，在酒吧里喝得酩酊大醉，与Hot Tubs乐队同台演出，寻找那些在夜晚才会出现的生物（没错，就是吸血鬼！）。如果你是个不喜欢外出的宅人，也可以在家体验夜生活的乐趣，比如在自家的房顶举行个小型露天Party；或摆一个浴缸，与爱人一起享受月夜下的甜蜜。《夜店人生》将提供一个全新的繁华似锦的都市区域，这里有夜店、酒吧等场所可供玩家消磨时光；将增加新的职业、技能、物品和音轨，同时还会引入《模拟人生2——公寓生活》（The Sims 2: Apartment Life）中的公寓元素。

《夜店人生》中新加的职业都以娱乐性质为主，如明星、乐队成员、酒吧调酒员和导演等。玩家需要保持高调的社交生活，与名流们频繁来往，否则你可能被酒吧或夜店的贵宾名单除名，被夜店的保镖拒之门外，再想进去可就不是一件容易的事了。

吸血鬼也是《夜店人生》中一个吸引人的元素。如果玩家想成为一名吸血鬼，就得在“模拟人生”世界里寻找那些白皮肤、红眼睛和长着獠牙的夜行生物（通常会在很隐蔽的吸血鬼酒吧出现），尽力讨好他们，与他们成为朋友，然后在适当的时机请求他们把你转化成他们的一员。这时你就会拥有独特的吸血鬼能力，包括读心术、跟踪技能以及难以置信的移动能力。但需要注意的是，“模拟人生”向来不是一款暴力游戏，当玩家的吸血鬼需要血浆来维持生命时，必须征求其他模拟人的同意，而不能靠暴力的方式得到。

游戏中有血统的概念，如果是两个吸血鬼结为伴侣，那他们会生一个小吸血鬼出来；如果一个是吸血鬼，另一个是人类，那么几率则是对半，但不可能生下半人半吸血鬼的宝贝。游戏中的吸血鬼不会“见光死”，只会暂时失去吸血鬼的力量。他们和正常人一样也需要睡眠，但不会像电影中那样睡在棺材里，EA在新作里为吸血鬼们量身定做了一系列的新床，当然，它们只是看上去很恐怖而已。P

PC
模拟中世纪

■The Sims Medieval■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2011年3月1日■湖北 莫格娜·黑杖

这可是黑暗的中世纪哟！不要感叹自己碰见了倒霉事！


尔虞我诈的贵族斗争，弄不好可要掉脑袋的呀！

在“模拟人生”系列如日中天的时候，EA终于想到要给它制作一个外传，这就是《模拟中世纪》！

显然，此举不仅能更牢靠地拴紧系列玩家，没准还能培植出另一个热卖系列呢。The Sim Studio表示，《模拟中世纪》允许玩家在欧洲历史上最黑暗但又充满幻想色彩的中世纪创建自己的英雄，经历冒险，建立并掌控自己的王国，还可以在游戏中控制各种“英雄市民”角色。游戏方式融合了战略游戏和角色扮演游戏的元素，可以说，提供给了玩家一个全新的方式来体验“模拟人生”系列。

玩家在《模拟中世纪》中可以扮演大量角色，比如国王、王后、骑士、巫师、铁匠、吟游诗人等。游戏将以许多不同的任务展开，比如锻造一把传说中的宝剑、安排一场皇室婚礼、保卫王国对抗邪恶法师、寻找不老泉等，简直是经典欧美童话故事的拼贴。根据玩家扮演的角色不同，任务的设置和过程也并不相同。玩家可以治理自己的王国，也可以派兵攻占邻国领土。从先期截图来看，游戏风格和“模拟人生”略显夸张搞笑的风格如出一辙，想必系列拥趸会毫不犹豫地爱上这款新作。P

DS/PC/PS3/Wii/X360
创造

■Create■益智■Bright Light■Electronic Arts■2010年11月16日■湖北 莫格娜·黑杖

标准的合家欢游戏在PC上如何实现合作和竞争?这是个问题

《创造》是一款名副其实的合家欢类型益智游戏，在控制方式上，游戏完全支持PS Move和Kinect操作

英国开发工作室Bright Light本来的主打是“哈利·波特”系列，现在这一系列的电影和同名游戏即将完结，伴随EA季度财报的公布，他们出人意料地公布了一款类似于PS3独占游戏《小小大星球》（LittleBigPlanet）的益智游戏，名为《创造》。

Bright Light表示，这款游戏适合整个家庭娱乐，没有错误的游戏方式，也没有想象力的限制，完全可以自由发挥。游戏以横向卷轴为舞台，核心内容是与《小小大星球》类似的各种小游戏。当玩家完成任务时，他们可以解锁更多的游戏内容，玩家可以通过一些简单的编辑工具来继续创造《创造》，新创造的游戏内容还可以上传到网络上与其他网友分享。P


从截图和预告片中观察，就和《小小大星球》没什么分别呀！


卡通风主题公园场景

头条新闻

■《生化震撼2》公布最后一部DLC

8月3日，2K Games推出了《生化震撼2》（BioShock 2）最新的付费DLC《守护者迷踪》（Protector Trails），此次下载内容开放了全新的6张多人地图、3种不同的困难度以及7个新的奖杯或成就，玩家同时也可获得解开未曾公开过的概念图以及影片的机会。Xbox LIVE卖场及Games for Windows LIVE的用户可支付400点微软点数下载，PSN的用户需支付4.99美元下载。在《守护者迷踪》中，玩家必须使用限定的武器打倒敌人来解开新的要素，评比分数的算法则取决于小妹妹采集到的亚当数量。不过在《守护者迷踪》中，一旦玩家放下小妹妹采集亚当，采集速率会倍增。



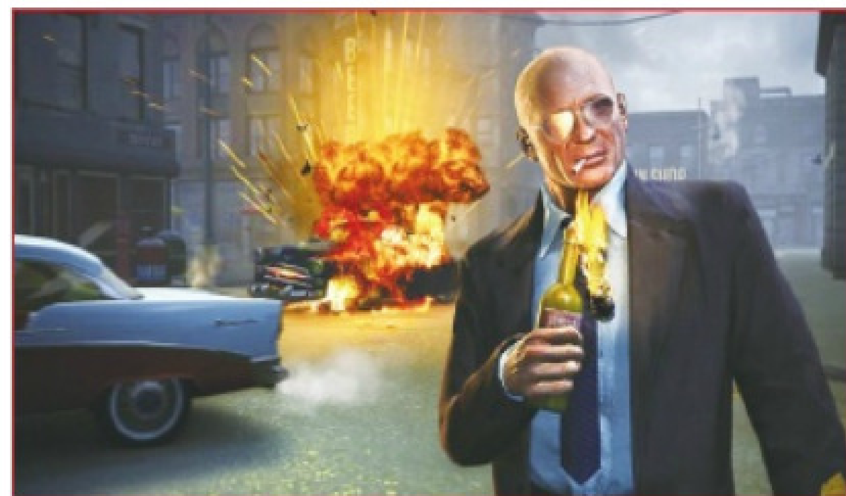
《Minerva's Den》的主要内容是探索极乐城的中央电脑，一个此前从未开放过的黑暗角落



获得新的武器和质粒

8月5日，2K Games宣布了《生化震撼2》的最后一部DLC《Minerva's Den》，这部DLC和多人模式无关，将会扩展单机剧情的故事线，玩家会在DLC里体验新的角色、场景和敌人种类。2K Games总裁Christoph Hartmann说："核心团队创造了一个惊人的产品，提升了极乐城的神秘感，现在则是结束《生化震撼2》传奇的时候了。"

■《黑手党Ⅱ》公布Jimmy系列DLC

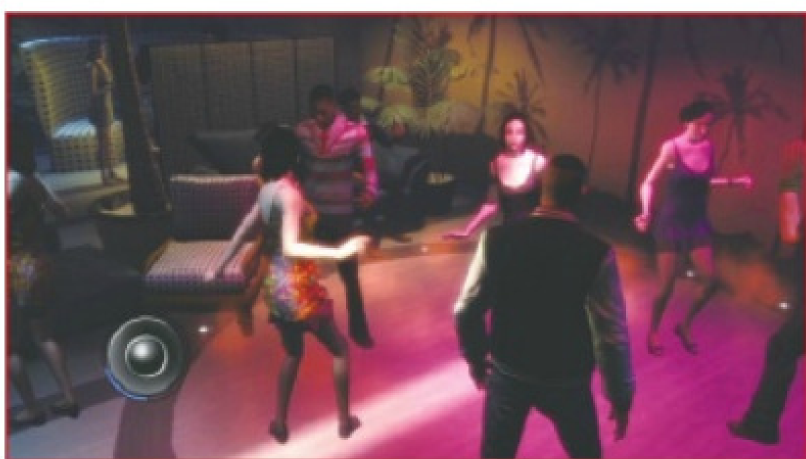


怎么有种"风流托尼之歌"的感觉……

2K Games新作《黑手党Ⅱ》公布了两款最新DLC。其中，《吉米的背叛》（Betrayal of Jimmy）为《黑手党Ⅱ》做了大量的补充，作为主线之外的分支剧情，它通过Jimmy的角度讲述主线故事的发展。购买了游戏的PS3玩家可以免费下载这个DLC，未购买的玩家可以在发售日通过PSN平台花9.99美元购买。《吉米的仇杀》（Jimmy's Vendetta）的故事也是在帝国城里展开，玩家要帮助Jimmy完成各种任务直至Jimmy成为黑帮领袖，不过该DLC尚未公布发售日期。

■ GTA5据传将以好莱坞作为背景

E3之前所谓的GTA5邮件时间刚刚过去，关于GTA5新作的传闻又不绝于耳。据vg247网站报道，有传言表示，GTA5的游戏内容已经基本上确定下来了，只是还没有官方宣布罢了。据说Rockstar Games现在正在好莱坞进行实地考察，因此GTA5的游戏舞台几乎肯定会设在星光熠熠的世界电影中心。已经有媒体向Rockstar求证这则消息，不过Rockstar没有给出任何答复。



黑帮侵入电影业，大哥争夺女明星……这样的演绎一定会很吸引人吧!

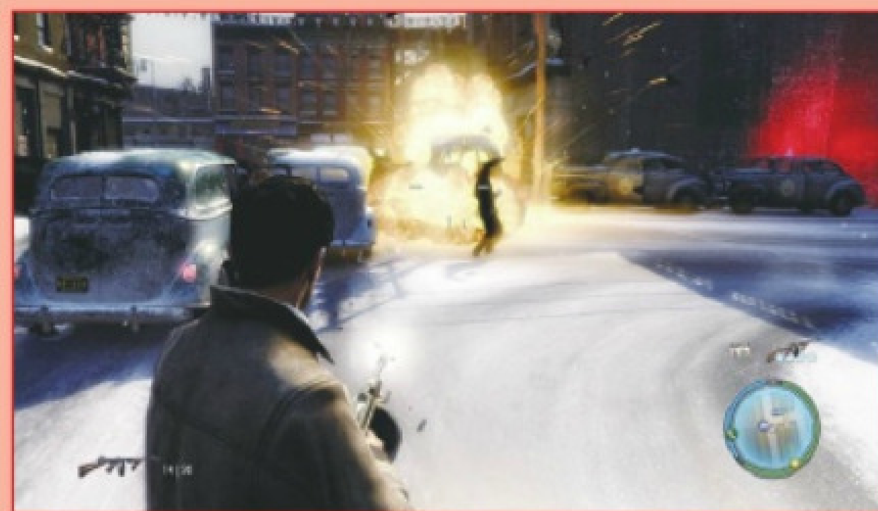
月评

■ 成败皆在故事

《黑手党Ⅱ》定于8月27日登陆PC、PS3和Xbox 360平台。在本期中旬刊截稿前，英国杂志《PC Zone》针对游戏的评论已经出炉。PC Zone表扬了《黑手党Ⅱ》的对话、过场动画、游戏的物理模型、画质、多种交通工具以及射击和武器系统，而游戏被认为最值得批评的就是过于线性化的故事情节。

《PC Zone》的评论其实已经接近客观。其实从先期发布的大量实机图片和视频来看，《黑手党Ⅱ》给人的感觉和《黑手党》原作几乎没有不同，除了主角、人物、城市有了变化，这款游戏的核心仍旧是通过故事驱动的。《黑手党Ⅱ》的实质就是利用沙盘城市这样一个工具，讲述2K Czech编写的另一个《教父》故事。我们在先期资料中看到的一切都谈不上有所创新，只能说将近10年之后，技术的进步让游戏画面更出色、流行的掩体射击为战斗部分锦上添花，如果还有什么新花样，那肯定是多人游戏，但《黑手党Ⅱ》没有透露任何多人游戏方面的内容，虽然让玩家加入某个帮派打来打去会很有趣，但制作人Denby Grace只是表示，也许到了DLC才会考虑多人游戏，现在还不方便多谈。

如果新作最值得批评的就是过于线性化的故事情节，那么也许游戏真的只有一个结局。如果让玩家多一些关键时刻的选择，多一些善恶两面的思考，似乎是个不错的主意。但是我们应该承认，这个主意也很俗套，剧情过于线性化也许有过于线性化的理由，只是《PC Zone》的编辑们不太满意罢了。P



这就是像是《教父》电影的续集，它一定需要多线程的剧情吗?

PC/PS3/X360

黑手党Ⅱ

■Mafia Ⅱ■动作■2K Czech■2K Games■2010年8月24日■北京 Merlinpinkstaff


开着跑车去兜风，但Demo中只允许你闲逛10分钟


车被撞坏，停下来修修就没事儿了，这避免了多少劫案的发生啊！


Vito和Henry回忆起意大利往事


远眺布鲁克林大桥和帝国大厦，桥对岸的区域Demo中尚未开放

怀有浓烈上世纪50年代风情的《黑手党Ⅱ》8月10日通过Steam发布了试玩版，内容与E3展示相同

Demo的流程已经没有必要赘述，我们来聚焦几个玩家都在关注的内容吧，比如系统、画面、配置要求。

如果你看过E3 Demo的屏摄，那么实际玩到游戏的感觉会好很多。走出家门，正面对的就是一个宁静的街区公园，妇人们悠闲地在街边散步，小贩们卖力地兜售报纸，生活气息还是不错的。更重要的是，从帝国湾的任何位置远眺，都可以看到高耸如云的帝国大厦。唯一的问题是优化并不是很好，中等配置的电脑要关闭一些特效才能比较流畅地执行游戏，而可供你自定义的高级选项也不是很多。

Demo中可以游览的区域十分有限，但路上的车型还算多，除了车库里的经典车型，你还可以跳进路边随机停放的高级跑车，或趁没人砸开车窗玻璃偷窃更多的车辆，甚至劫车（司机还是只会大叫一声逃跑）。如果你在路上出事故或闯红灯被警车看到会引发通缉，但就Demo而言，警方实在不太给力，踩一脚油门就可以把他们远远甩在后头。总之，驾驶方面中规中矩，唯一感到的新意是严重撞车后可以就地维修……

战斗方面是标准的掩体射击，难度并不大，有时敌人会在掩体后故意露出身体的一部分，自动寻死。Vito除了肉搏，可以同时带3把武器，敌人死亡后，他们的弹药就散落在地上，经过时可自动拾取。开枪的手感偏厚重，端着汤姆逊冲锋枪或“喷子”开火，很有感觉。战斗的难度其实体现在Vito的血条太短，突发战斗连挨几枪就可能身死，但如果能及时隐蔽就会慢慢回血（其实这样也算真实）。

《黑手党Ⅱ》以剧情见长，Demo里就有这么个场景：在等待除掉The Fat Man时，Vito会和Henry讨论他家在意大利的过去，舒缓低沉的配乐衬托出一种略带忧伤的情绪，情节代入感还是很不错的。就算在战斗中也有体现剧情的脚本，比如Henry会显得谨慎冷静，Vito的好朋友Joe则嗜杀莽撞、喜欢打头阵，有一处地方，如果你没能干脆利落地干掉一个敌人，Joe会迫不及待的冲上去干掉对方，然后骂骂咧咧地朝尸体上再补几枪。

最后说到收集元素，嗯……你找齐了Demo里的5本杂志吗？其实……很好找的！P


受伤不要紧，吃点喝点就能完好如初



游戏里遍布的餐馆、武器店、成衣店供你挥洒金钱


除非倒霉碰见大堵车，否则警察不太会为难你

PC

席德·梅尔的文明V

■Sid Meier's Civilization V■策略■Firaxis Games■2K Games■2010年9月21日■湖北 莫格娜·黑杖



《文明V》的最终封面上浓缩了人类文明数千年，其中也高耸着上海的地标——东方明珠广播电视塔


每个国家的领导人及其优势都一目了然


巴黎在燃烧，但每座城市都有自动防御功能


戒备森严的伦敦城，想攻下可不容易


想提供食物来源，养牛是个不错的选择


储备好资源才能建造奇迹

在《席德梅尔的文明V》中，奇迹仍在《文明V》中有着举足轻重的作用，会给自己的国家带来巨大的收益

《文明V》已经确定于9月21日通过Steam平台发售，最近关于《文明V》的消息也多了起来，很多国外媒体也先期得到了游戏的试玩版。

《文明V》提供了一套全新的战争预览系统。在玩家发动战争前，可以看看被攻打一方的防御实力，以决定目前是不是最佳的进攻时机。如果赢面比较大的话，当然是选择全面进攻，否则还是退守以等待更多的支援部队比较好。此外，在本作中想要成功打下一座城市比以往的难度要稍大一些，因为每座城市都有着自动防御的功能，如果玩家的部队到达了该城市的警戒范围，就会立刻遭到防卫部队的攻击，攻击的力度会根据城市的大小、发展水平以及城内所驻扎的部队有所不同。要想攻下一座戒备森严的城市，玩家必须组建一支强大的，有组织有配合的，能抵挡住万箭、投石车和加农炮的密集攻击的部队。

奇迹仍在《文明V》中有着举足轻重的作用，会给自己的国家带来巨大的收益。比如当埃及法老拉美西斯二世（Ramesses II）建造了金字塔的世界奇迹后，会加快20%的生产速度。但需要注意的是，在游戏中的任何时候，你都只能有一座世界奇迹，所以先建造的玩家会有明显的优势。

国家奇迹则是每名玩家都可以建造的，只不过收效没世界奇迹那么大，通常会获得在文化方面加成的回报，少数国家奇迹也可带来军事、经济和科技方面的提升。建造奇迹需要大量的人力和财力，玩家需要保证充足的食品供应（可以畜牧以及建造更多的农场）以加快人口增长速度，然后还要采集大量的石块——要知道，奇迹也不是一天能建成的。

《席德·梅尔的文明V》中包含了18个国家或文明，它们分别是：美国、阿拉伯、阿兹特克、中国、埃及、英国、法国、德国、希腊、印度、印第安、日本、土耳其、波斯、罗马、俄国、暹罗（泰国的旧称）和桑海（Songhai）。每个国家都有自己的特色兵种和建筑，如日本的武士取代了通常的剑客，俄国的保罗要塞（Petropavlovskaya Krepost）取代了通常的兵营。每个国家都会有一名光辉的领导人，如华盛顿、伊丽莎白女王和武则天等。P

PC/PS3/PSP/Wii/X360

NBA 2K11

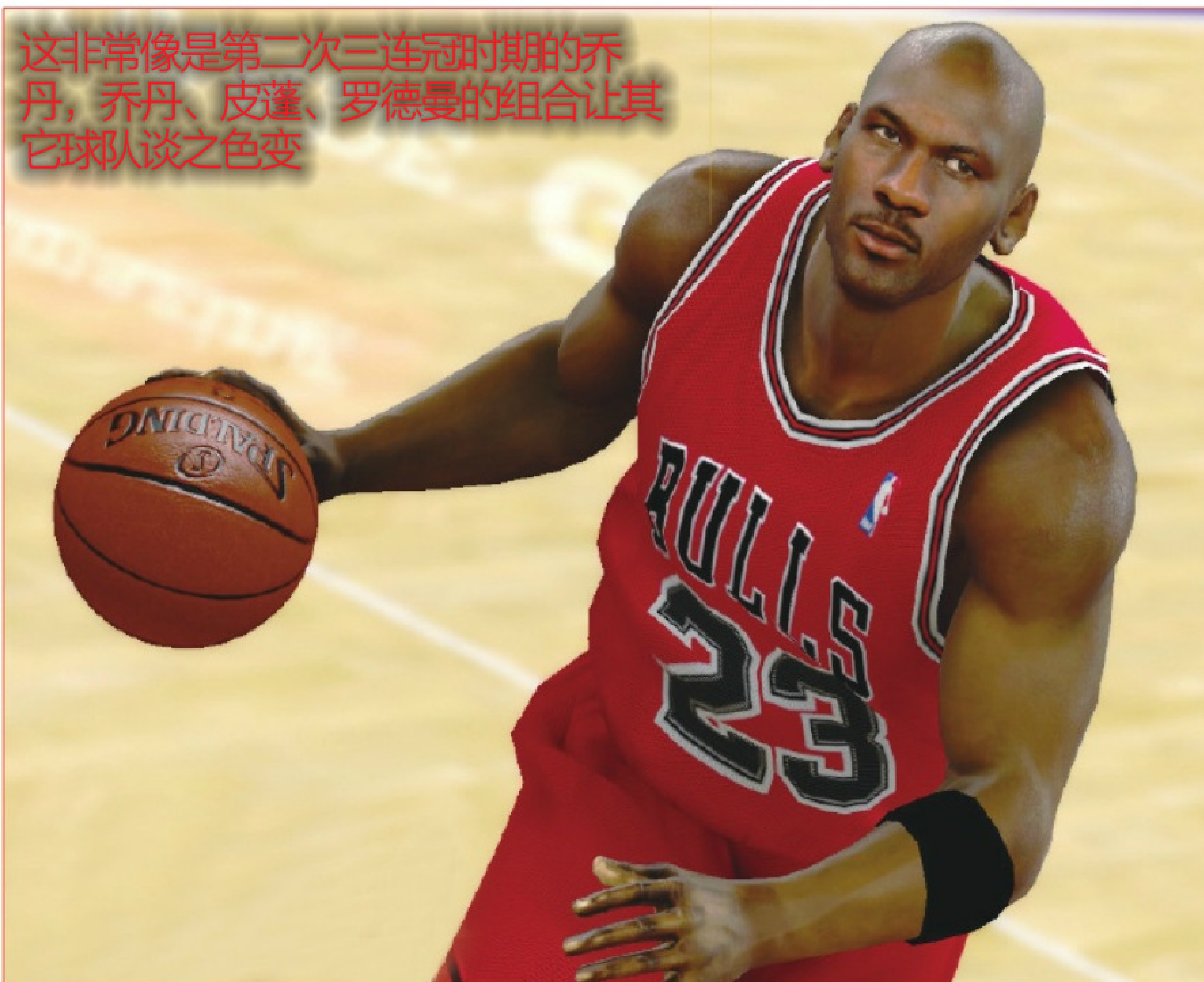
■NBA 2K11 ■体育■2K Sports ■2K Games■2010年10月5日■56NBA论坛 黄泉



时隔7年，乔丹再次出现在游戏中，2K Sports这次的风头似乎压过了EA



乔丹传奇般的背影留下了篮球历史上的经典



这非常像是第二次三连冠时期的乔丹，乔丹、皮蓬、罗德曼的组合让其它球队谈之色变

仅从《NBA 2K9》和《NBA 2K10》的表现来说，我们有理由完全忘记不再发行PC版的NBA LIVE系列

新世纪的第一个10年就要过去了，不得不慨叹时光荏苒如白驹过隙。笔者本人从2003年接触到《NBA LIVE 2003》，从此入迷，深深喜爱上NBA模拟游戏。2008年，EA突然宣布《NBA LIVE 09》不会出现在PC平台上。玩家在扼腕叹息的同时，也将精力更多地投入到“NBA 2K”系列中，从此在PC上，篮球游戏江山易主。

“NBA 2K”系列的王牌设计师Mike Wang在见证了《NBA 2K8》的辉煌后便被EA挖走，前去制作《NBA LIVE 10》。不过今年2月，Mike Wang又回到2K Sports，重拾“NBA 2K”系列监制工作。《NBA 2K11》在E3前后公布了一些早期视频，毫无疑问，《NBA 2K11》将比前作更加具备视觉冲击力，而且也传出2K Sports决定改进控制运球的“Isomotion”系统的消息，制作组今年还录制了大量球星的个性动作（不仅像以前那样只模拟的他们投篮动作），但一切都没有新的比赛模式的出现更让人兴奋。

还记得《NBA 2K10》中的“球员生涯”模式吗？这绝对是前作的最大亮点。现在，除了邀请迈克尔·乔丹担任游戏代言人，新作里还将包括新的“乔丹挑战模式”。该模式可以让玩家体验乔丹辉煌职业生涯中最著名的10场比赛，包括1990年3月对骑士队轰下69分的比赛、1997年克服流感在总决赛第六场中绝杀犹他爵士队的比赛以及1998年6月14日代表芝加哥公牛队出战的最后一场。此外，玩家还可以在游戏中选择扮演NBA传奇球队。

制作组透露了《NBA 2K11》的核心细节，那就是球员的每个动作都可以中断并做出更改。比如当你冲向内线试图上篮时，对方中锋突然挡在你的面前。此时直接冲上去无疑是找帽，但你可以拨动投篮的方向杆，球员就会做出相应的投篮动作来躲避对方中锋（即使是跳起后在空中的身体对抗也可以更改动作）。此外，制作组重新设计了键位，让玩家的操控更得心应手，伴随简单的控制键会自动加入一些即兴动作，让比赛更流畅和更有戏剧性。

操控和假动作的重新设计、新的比赛模式是《NBA 2K11》的重点。这个一年一度的游戏绝对不只是“2K10+乔丹”，也不会是“2K10 SP2”。P



新赛季的KG依然是令人敬畏的狼王，他的捶胸怒吼会再次出现



随着热火三巨头的组建，2K Sports也第一时间曝光了游戏中身披6号战袍的詹姆斯



在《NBA 2K11》中，科比很可能依然是能力值最高的2号位

头条新闻

■《神魔大陆》星空内测开启



《神魔大陆》星空内测于8月24日开启。星空内测期间，前期测试数据将被保留，玩家可以继续使用原有游戏角色探索克兰蒙多。为迎接星空内测，《神魔大陆》举行多重活动，增发测试资格。至8月12日，《神魔大陆》多国研发团队每天都会为广大玩家讲述一个克兰蒙多世界中发生的美丽故事，玩家可以仔细阅读这些故事，并到官方论坛的“暴风自由港”版块回答问题，只要答对，就有可能获得激活码。8月13日起，《神魔大陆》官方网站展开“集印章，换内测激活码”活动，玩家只要连续多日登陆活动页面，收集印章，即可获得内测激活码。

■《武林外传·魔界》全服公测



由完美时空自主研发的Q版3D网游《武林外传·魔界》于8月19日正式启动全服公测，更新诸多游戏内容。加入拥有与众不同的外观，强大而神秘的魔族职业，他拥有独有技能——战灵的变身技能和魔巫的召唤技能。魔裔新手村“魔裔山谷”和高级地图“断海之渊”、“疾风彼岸”随之开放，同时加入全新的飞行系统，带来多样的飞行坐骑和刺激的飞行任务。

新资料片中在玩家交互上，新增了结义系统和师徒系统，并对夫妻系统进行了大幅改善。每对夫妻每天都可以领取专有任务，举办婚姻庆典，学习夫妻技能；而结义系统可以进一步加深玩家之间的关系，结义的玩家将拥有新的称号、结义技能、死亡呼叫、仇人共享等功能。

■完美时空携手AMD



完美时空近日携手AMD，推出“测试赢大礼”活动。只要玩家的电脑基于“AMD VISION”技术平台，即可登录活动页面，按提示操作，获得由完美时空提供的《诛仙2》VISION独享礼包。独享礼包包括独有尊号、炫酷坐骑、精美时装等虚拟物品。

■完美时空与华丰合作

完美时空携手华丰食品，联合推出“极致大礼包”。即日起，凡购买华丰“酥e族”产品，搜寻袋内卡片，即有机会获得以下奖品中的一种。极致大礼包：《诛仙2》超值专属虚拟游戏装备；再来一包：兑换“酥e族”干脆面一包；配对奖：集齐二张“配对奖”卡，可兑换“酥e族”干脆面一包。需要注意的是，获奖的玩家请在2011年3月31日之前领取奖品。领取虚拟物品的玩家们只需登录活动页面进行相应操作，即可领取专属的游戏虚拟装备。

活动

■《降龙之剑》之次世代PK知多少?

《降龙之剑》是由完美时空旗下上海研发团队担纲制作，力邀国内知名策划倾力打造，历经3年潜心研发，采用全新次世代引擎打造的一款次世代2D即时网游。游戏涵盖封神榜、山海经、西游记、春秋战国等多种题材，次世代引擎首次在2D网游中实现3D缩放、1000VS1000同屏对战，更有六大神器、24种职业发展、658种神兽等11大全新游戏设计。

请回答下面三道问题,参与“《降龙之剑》次世代PK知多少”活动，即有机会获得丰厚大礼。

1、在《降龙之剑》中，各种PK状态是通过点击哪里切换的?

A 头像下面的状态栏

B 控制板上的社交栏

C 控制板上的设置栏

2、《降龙之剑》中的玩家绿名PK保护是一直持续到几级为止?

A 30　B 45　C 60

3、《降龙之剑》中给专门用来接待红名玩家的恶人谷是位于哪张地图之中?

A 雁荡龙湫　B 望佛山　C 北冥寺

参加活动的读者在9月30日前将此次活动的答案发送到邮箱：xlzj@wanmei.com，邮件题目注明“《大众软件》9月活动”。邮件内容附上你的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编、手机号等），当月月末完美时空将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。

奖品设置：

特别幸运奖：1名（完全回答正确的玩家里抽取）



奖品：爱国者特色存储王H8176(320G)（移动硬盘）

特别玩家奖：10名（所有参与玩家抽取）

奖品：精美降龙周边

（相关答案可以登录降龙之剑官方网站xlzj.wanmei.com查找）

武林外传·魔界
●制作：完美时空●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

■北京 牙神

飞天！《武林外传·魔界》翱翔永恒

《武林外传·魔界》全服公测已有半月余，回首刚刚经历的点点滴滴，最令人热血沸腾的还是翱翔在高空中的那种快感。对于老玩家而言，飞行真的是大家在武林中的一个夙愿，400码以上高度的绝对高空嘹望……其中的故事便与各位看客一一详细道来。

历史，那些飞的故事

小时候看动画片的时候，看到从古时候起人们就一直渴望着有一天可以像鸟儿一样自由自在地飞翔，于是有人拿窗帘和竹签做成大翅膀，从高高的山顶上跃下，之后的故事被称为杯具，这个人被称为烈士，如此而已。在反复的尝试后，人类渐渐征服了自然，飞机成为了人们常用的交通工具。

可是这是武侠，这是《武林外传》，于是我们在这个虚拟世界也萌生了飞天梦。这对于早期的武林是奢侈的，在《武林外传》的历史中有个版本叫“天外飞仙”，当时好多玩家说“能飞了！能飞了！”。不过后来最先飞起来的是宠物鹰，好吧这也算是能对付了，飞天宠物一时间成了大家幻想的对象。

后来《武林外传》玩家终于有了一次简单地飞——确切地说，是一种类似于飞的浮空式“行为艺术”。这种行为源自飞天神鹰、飞行器等所谓飞行坐骑的问世，玩家可以踩在它们身上，在距离地面5码左右的位置漂浮。不过仅此而已，连个房梁都上不去，算是聊以自慰，却无法自欺欺人。

终于，2010年夏天，《武林外传·魔界》带着飞天功能鲜亮登场了！骨灰级老玩家“内牛满面”地骑上了绝对靠谱的飞龙乘风而去……我是结结实实飞了一天也不愿意下来，因为从这个角度俯瞰，这个世界竟是如此新鲜！

飞天，翱翔在这一秒

《武林外传·魔界》的飞行玩法需要高阶英雄们购买高级飞行坐骑才可以达成，其实在开放飞行功能的其他一些3D游戏里也有此限制。对于“不差钱”的武林老侠客来说，为了飞那是没说的了，新玩家则需要再努力努力才行。飞行时需要消耗飞行点数，这算是一条“乘客须知”。

接下来是飞行的个性化。《武林外传·魔界》的飞行坐骑有很多种，酷似阿凡达飞龙的坐骑深受各路豪杰青睐。当然，也有一些比较不一样的元素揉入到飞行大家族中。大白鹰、大葫芦就是另类高人的首选，不飞寻常路嘛！笔者便选择了一个大葫芦飞行，感觉很有趣，特别在冰火岛的湖泊上飞行时，颇有几分八仙过海的感觉。

畅想，飞行中的传奇

目前，飞行系统在《武林外传·魔界》中是非常便捷的交通工具与观光方式，不过在不久的将来，是否会因为“飞”而派生出其他的玩法呢？笔者是这样想的。

1.会不会开放空中副本或空中怪物？既然飞已经带着大家去了曾经到不了的地方，那么增加一些简单的小任务应该不是难事，期待着飞的使命变得更加有意义。2.会不会开放PvP空战？如果空中飞行可以支持作战系统，那么《武林外传·魔界》的这一飞就颇具划时代意义了。因为游戏经验丰富的玩家知道，很多游戏都没有开放空战PvP。如果能在高空中酣畅淋漓地作战，那就堪称是国产武侠的“飞跃型”大制作了。3.其他飞行互动玩法的延伸。对于“武林”这样的老游戏而言，互动系统显得非常重要。目前《武林外传·魔界》强化了夫妻玩法的诸多功能，并推出了结义系统。那么是否会将这些经典交互功能延伸到空中呢？万人空中婚礼？趣味的飞行竞速比赛？

总之一句话，所有“武林”玩家都在期待着更丰富的飞行玩法——翱翔永恒。


狮鹫


红龙


蓝龙


乾坤葫芦


神雕

降龙之剑

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

■北京 知情人

《降龙之剑》打开的历史之眼

在以往的网游之中，还从没有一个游戏将整个中国的历史全部装进去，唯独《降龙之剑》是个例外，这部号称涵盖中华五千年神话及历史的网游用一个曲折离奇的故事串起了整整几千年的中华历史，而这个故事，就是接下来要向大家展现的故事。



降龙之剑的由来

盘古开天辟地时，用自己的巨斧斩杀了名为“混沌”的魔龙，之后，为了将仍旧分合不定的天地固定起来，盘古将自己的开天巨斧溶为一柄神剑，镇守在天地中央的核心，为了纪念自己曾经的功绩，他将这柄剑命名为降龙之剑。自此，世间终于得到了稳定，天地万物开始滋生发展。



宏伟的皇城

神魔之间的战争

自盘古开天以来，神魔两族就一直对立，神族认为世界只有靠绝对的秩序才能使世界继续下去，魔族则认为去他的狗屁秩序，只有弱肉强食才是进化的根本。数万年来两族一直势均力敌，直到有人为了打破僵局，想到了借用“降龙之剑”的威力。

此时距离盘古开天已经过去了三万年，期间降龙之剑受日月精华照耀，加之本身的独特灵性，逐渐成精，有了自己的意识。它时常幻化成一名少女偷偷下凡到人世，体察凡人的酸甜苦辣。

神魔两族几乎同时找到了身在人间的降龙剑灵，但是剑灵讨厌不断惹起争端，导致人间备受牵连的神魔两族，神魔为了争夺降龙之剑，第一次在人间展开了大战，在看着人间一点点因为神魔双方的力量而崩塌之后，降龙之剑终于忍无可忍，释放了自己的所有力量，将在场的神魔大军毁了个一干二净。

盘龙之镜和六大神器

不愿再牵连人间剑灵想到了将自己深藏于时空之中，于是她将自己的灵力分出一半来制造了一样神器，赋予其掌控时间的能力，这个神器，就是盘龙之镜。在使用盘龙之镜遁入到时空深处之后，为避免神魔两族利用盘龙之镜找到自己，降龙剑灵将盘龙之镜打成了6片，分别丢弃在各个时空，从此，世界的支柱降龙之剑和拥有降龙之剑一半灵力的盘龙之镜便这样消失在茫茫历史之中。

六神器与六大派支

盘龙之镜的六块碎片在不断流离中逐渐被人们发现，人们将拥有神力的碎片作为自己的信仰，形成了六大派支。六块碎片掌管着人间的六种优良品德，而这六大派支也就将这六品作为自己信仰的图腾。通过能工巧匠的锻造嵌铸，六块碎片有了自己的独特外形，变成了六种武器，后史成他们为六神器，自然而然，六大派支也就称了他们信仰神器的保护者。他们凭借神器的外形发展出了属于这一兵器的独特战斗方式，从此六大派支的门人在神州大地中逐渐繁衍开来。

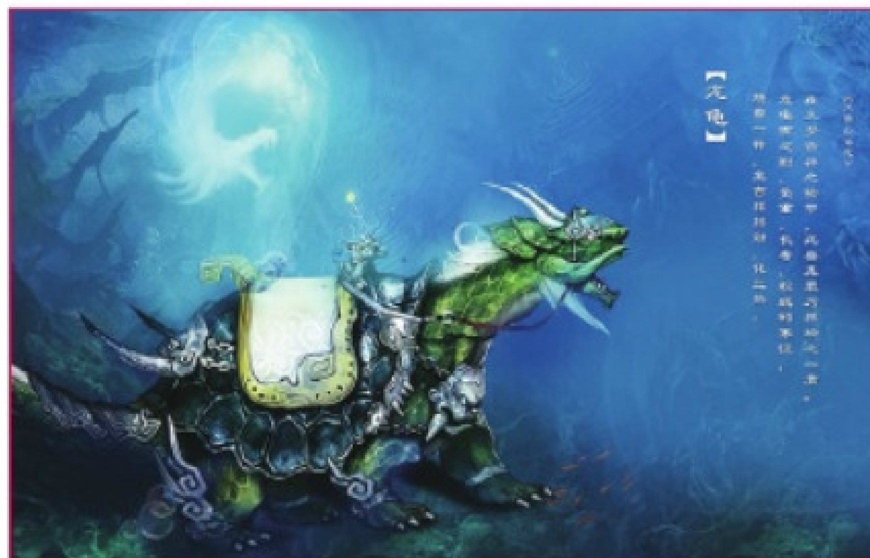
盘龙戟：六神器之一，“勇”的代表，太阳之器，六神器中单纯杀伤力最大的一样，是力量的象征。持有盘龙戟的人会充满活力与力量，无论如何都不会疲劳，崇拜盘龙戟的派支称自己为“虎卫”。

射日弓：六神器之一，“信”的代表，中庸之器，主执掌审判公理。持有射日弓的人将获得千里之目和追风之箭，从射日弓中射出的箭，速度比闪电还快，并且百发百中。崇拜射日弓的派支称早就为“铁羽”，铁羽门人皆为射术高手，同时他们也还是研发机关、制造陷阱的一流巧匠。

天机琴：六神器之一，“智”的代表，制衡之器，掌管一切智慧知识。最早伏羲成王天下的时候，仰观自己的国土时突然心生感悟，画出了八卦之图，然后他又以八风制造了音律，为了将音律表现出来，伏羲将自己部族供奉的盘龙之镜碎片打造成了一件乐器，就是天机琴的由来，而崇拜天机琴的派支，也主将对元素能力的运用作为了主要的修行目标，这一群人，自称为“灵法”。

青釭剑：六神器之一，“义”的代





表，少阳之器，能看破一切虚幻，是真理的象征。持有青釭剑的人能够超越所有人的判断力、意志力和精神力，同时，青釭剑本身还会使持有者变得刀枪不入，水火不侵。崇拜青釭剑的派支自称为“仙道”，他们都是内外兼修的全能战士，不光能够战斗，同时他们也是医术高手。

断魄刃：六神器之一，“忍”的代表，太阴之器，断魄刃是六样神器中最凶险的兵器，持有段魄刃者可以疾走如风，形同鬼魅，甚至可以凭空不见，消失得无影无踪。崇拜段魄刃的派支自称为“月隐”，都是来无影去无踪的暗杀高手。

万灵幡：六神器之一，“慈”的代表，少阴之器，万灵幡可以超度冤气恶报，使万物趋于平静，持有万灵幡者能通天知地，与万物对话，知其心灵。崇拜万灵幡的派支自称“玄真”，原本也是属道家范畴，但是玄真不同于其他道家的修行者，他们更注重于精神和肉体同步训练，加之玄真的武器“幡”本就有操纵妖魔的能力，故玄真的战斗方式总是带着一分妖异。

四神之影

不见了降龙之剑的镇压之后，原本已经稳固的天地再次变得混沌迷离起来。无奈神魔两族为了不使世界崩塌，只得暂时联手铸造新的定世之剑，神魔两族借助了构成世界的太初神兽——四神的力量，掌管东南西北四方的青龙白虎朱雀玄武将自己的力量化为青龙之影、白虎之影、朱雀之影和玄武之影四柄神剑。代表了世间的智慧、力量、生命和轮回的四柄剑封印住了天地的崩塌，神族为了蒙蔽世人，在四神之影当中制造了一把假的降龙之剑，并赋予了它无上的威力，给后来的神魔两族以“降龙之剑”一直在神族掌握之中的假象。

时间的停步

在一次神魔大战中，一名不知事实真相的神族贸然打开了“降龙之剑”的封印，持着“降龙之剑”去战斗，但是假的降龙之剑虽有威力却一点也不稳定，终于在战斗之中开始暴走，被迷惑心智的神族挥舞假降龙之剑斩杀了在场的所有神魔两族，而后随着假降龙之剑一起消失无踪。由于这次的冲击，人世间遭到了波及，时间开始紊乱，人类惊讶地发现，任何能帮助时代发展的发明和创造都会顷刻间消失无踪，人们只能使用曾经的科技和文化方式，人类的的历史文明自此止步于明朝，这样的困境，持续了上千年。

三大门派

神魔两族意识到，要恢复世间的正常，必须找到真正的降龙之剑，但是降龙之剑早已迷失于时空之中，要想找到降龙之剑，就必须先凑齐盘龙之镜。魔族先是趁万灵幡因为吸收太多魔性而入魔时操控了玄真一脉，而后又吸收了本就邪大于正的月隐，两支合并，统称为蜀山。而神族通过修仙的倾向，接洽收容了灵法和仙道两支，并称为昆仑。而剩下的虎卫和铁羽，自结成帮，驻守人间，追求肉体修行的极致，自称为天门。

但是在最终的六神器争夺中，魔族取得了决定性优势，首先通过最早得到的两件神器他们开始穿梭各个时空收集另四样神器，魔族化身秦桧回到宋朝谋害了当时的射日弓拥有者岳飞，取得了射日弓；然后他们又回到三国时代在长坂坡毒害了赵云，取得了青釭剑；接着去魔族又操纵刘邦的军队包围了项羽，最终项羽的部队全部被魔族蛊惑并自相残杀，项羽乌江自刎，盘龙戟落入魔族之手；而最后一件神器天机琴，最终也在赵国灭亡的时候被魔族取得。但是就在魔族集齐了6样神器，妄图重新恢复盘龙之镜，以找到降龙之剑的时候，曾经的假降龙之剑以及其使用者突然出现，他杀散了周遭的魔族，并用一股神秘的力量再次将六神器打入到了时空轮回之中。

神器之踪

千年过去，一个普通的少年家中突然出现了一名身上带有龙形纹身的少女，那名少女口口声声说他将是改变世界的关键，少年起初不以为然，但是少女却死缠着他不放。加上少女似乎会仙术，甩也甩不掉，无奈，只能和她一起缠斗下去。在和少女一起经历过各种变数之后，少年逐渐获得了惊天动地的本领，也逐渐发现了自己的真实身份。原来当年假降龙之剑使者在屠戮神魔并失踪后，经过千年沉淀终于找回了人性。为了赎罪，他开始收集关于降龙之剑的所有情报，在收集情报的过程中，他逐渐了解了历史的真相，发现了神魔两族各自的虚伪和贪婪。自此，他决定帮助人类，从神魔两族的操控中解脱，获得自由。因此，为了不让流离于各时空的六神器会被魔族再次轻易寻找得到，假降龙之剑使者便使六样神器转世为人，而少年，就是神器之一。为了重新找到降龙之剑使人世的时代恢复正常，少年就必须找齐六样神器的转世，重铸盘龙之镜。

但是作为神器转生的少年首先要做一件事情，就是通过自身的时空跳跃能力，回到历朝去改变曾经被魔族影响的历史并取得那个时代身为神器的真正力量。在龙纹少女的帮助下，少年终于在时空中找回了自己真正的力量。

此时，那名少女的真实身份也逐渐明了，她就是降龙剑灵在被封印之前所释放出来的一股元神，为的就是能在神魔两族之前找到六大神器，恢复自身的力量，最终拯救世界。同时少年也陷入了一个矛盾的境地，不能不拯救世界，但是拯救世界的话，自己和少女就会消失，同时神魔两族因为两人的特殊身份也开始追杀他们，而一切的最终结果，还是得等待玩家自己来抉择。



马面



牛头

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 布衣剑圣

《梦幻诛仙》，龙神的愤怒

《梦幻诛仙》自从推出觉醒任务和符文道具以来，各路豪杰争相组队前往击杀Boss，一阶任务其实对于修炼已久的人来说并不是很难，但是二阶任务的水之巨龙已经让不少人感觉到有点头疼，毕竟这是需要耗费很大的力气才能将其击败，而我们一直念想的三阶觉醒任务又会是怎样的呢？而它伴随的三阶符文会给我们带来什么样的惊喜？



三阶觉醒任务

领取地点：青云门

任务领取人：道玄真人

领取要求：人物等级达到95级；玩家需五人组队进行任务

笔者印象里，在《梦幻诛仙》中，一开始就要求组五人团队进行任务的貌似真没有（如果有，欢迎列举），一般被通知需要组五人团队进行任务的，那必定是需要打Boss了，由此可见三阶觉醒任务从开始就是非常困难的。

三阶觉醒任务是需要先进入到地图上方巨龙之穴，通过“土之息所”副本进入，整个觉醒任务分为五个关卡：信之路、迷之路、智之路、狂之路、土龙。

信之路

这关是需要队伍中的五个人通力合作的，任务过程中，队友全部暂离打败门前刷出来的小怪，从它们那里可以获得邀请卡，当所有人都获得1～5张不同的邀请卡后进入五个不同的门内，待所有人将自己负责的那个门里的守门人杀死后，可以获得一个任务物品。当五个任务物品集齐后，由队长激活信之路的Boss——囚牛。

迷之路

杀完囚牛，就进入了“仙剑式”的第二关，从字面上我们也可以了解到，这关是个迷宫。笔者估计大家会郁闷地睡着，因为太变态了，晕掉真不是难事，搞不好还会被传送到第一关的囚牛那，所以耗费个把小时完全正常，大家要做好心理准备。

第二关的Boss是负屃，负屃会招出9个跟自己一摸一样的替身，这时候大家需要做的是人和宠物（共计10个）在首轮测试出哪个负屃是真的，因为召唤出来的负屃影子会自爆3000血，相当恐怖。

智之路

这关算起来是最简单的，主要是走路到Boss那里选四个道具。逆五行转换石：按照逆时针转换Boss五行属性；顺五行转换石：按照顺时针转换Boss五行属性；斗转石：破水龙斗转用；破镜石：破土龙的镜子。从前面一关到这关再走路，也许会让不少人感到恶心，但是智之路却至关重要，因为在这里获取的道具直接影响后面Boss的打法。

狂之路

镇守这关的Boss是睚眦，正所谓睚眦必报，这位Boss并不好惹，虽然它挺厉害，但是打法却令人差异——在打得热火朝天时，竟然会选择逃跑，也许是知道打不过的原因吧……

土龙

对于这最后一关（其实笔者也不知道是否是最后一关，因为笔者至今没打通过），笔者真没啥好说的，太变态了！这应该算是梦猪（没打错，只是我们几个喜欢梦幻诛仙的朋友自己给游戏起的一个比较萌的名字）目前最变态的Boss了，我们没坚持几下就全躺了……据笔者了解，土龙貌似会变身四次，最终以本尊形态呈现，当然还没人考究过是否准确，因为至今没听说有


觉醒剧情有了新的发展


探秘第三阶觉醒奥义


打探巨龙线索



Boss土之巨龙

人干掉土龙。

三阶符文简介

说到符文，我们先温习下前面那些轰动游戏的一阶和二阶符文。

符文分为两种：一是门派符文；二是通用符文。门派符文是各大门派所专有的，也只有其镌刻的门派归属才能佩戴；而通用符文是任何符合佩戴条件的人都可以拥有，其一般镌刻的技能包括提高宠物经验、恢复怒气、提高速度等等。

三阶符文的推出沿袭了门派符文的优势，并将其强化，让各门派在原有的攻击、属性、防御等方面得到了前所未有的补充。下面我们就来详细研究下六大门派的三阶专属符文和它们所镌刻的技能。

青云门

青云门的三阶符文是奇门遁甲符文，它是主动施放技能，可以增加友方单体金木水火土五大属性值五个回合，并且奇门遁甲符文还可以通过熟练度来增加其等级。

不仅如此，施放奇门遁甲符文技能的青云弟子还可以在当前回合增加木属性50点。

这个可以说使得青云门弟子不再是单纯的法术攻击手，他还具备辅助功能，在给予队友属性提升的同时，不仅强化了全队的战斗力和防御力，另外在当前回合也使得自己在自己擅长的木属性领域得到较大的提升。

鬼王宗

鬼王宗的三阶符文是鬼神共济符文，它是被动技能符文，是属于提高自己被治疗的效果。

作为游戏里最强的物理攻击手，鬼王宗是否能够坚挺的站到最后，直接关系到全队的命运，鬼神共济符文又因为是被动技能符文，不会占用鬼王宗弟子的门派技能施放，可谓一举两得。

天音寺

天音寺的三阶符文是心神通明符文，它是被动技能符文，每回合有几率自动解除封印状态。

金身护体符文应该算是所有三阶符文里最为逆天的两个符文中的一个，对封印系来说也绝对是个噩梦，当符文等级达到7级时，可谓每回合一半以上的几率自动解除封印，如果天音寺的弟子多烧香拜佛人品大增的话，那每回合的封印自动解除也不无可能啊。

焚香谷

焚香谷的三阶符文是腾焰飞芒符文，它也是被动技能符文，是提高法术暴击的有效利器。

不可否认，焚香谷在法术伤害方面的确稍胜青云门一筹，虽然秒怪和秒人的个数上不如青云门，但是他们那无与伦比的法伤，稳定了他们法术系老大的宝座，而腾焰飞芒技能符文在法术暴击上的改善，让他们的实力再一次获得了质的飞跃。

圣巫教

圣巫教的三阶符文是封神诰印符文，它是属于主动施放技能符文，是增加圣巫教弟子封印命中等级的。

圣巫教一直以来都是当仁不让的封系第一大派，他们的越级封印（是指自己封印等级不如对方人物等级）更是让其他门派闻风丧胆（虽然成功率不高，但是却让其他门派对圣巫教弟子不敢造次），但是对于笔者而言，封印命中等级提高数百点，是否能从本质上让其做到70%以上甚至更高的封印成功率，这点谁都不能肯定，况且在这次三阶符文推出过程中，天音寺的金身护体符文更可以说是圣巫教的天敌，那圣巫教究竟是加强了还是削弱了，大家心里自然有数。

合欢派

合欢派的三阶符文是斩相思符文。它是主动施放技能，有几率将目标敌人打成1滴血（对怪物无效）。

前面说天音寺的金身护体是两大逆天符文中的一个，那合欢派的斩相思就是这另外的一个，将敌人打成1滴血，这是什么概念？虽然即便其达到7级，只有15%的概率，但是一旦成功，对整个战局可谓是逆转性的，当队友中配备法术系控尸人员，即可保证一回合内秒杀任何一个人。所以说合欢的弟子们，请多做点善事，你们的人品很重要！


玩家需要分为5路


黑石洞探索


对话巨龙


新剧情


成功击杀巨龙

头条新闻

■《神仙传》9月9日亮相



九城旗下最新作品《神仙传》官方网站已经上线，并于9月9日正式开始测试。九城介绍，官网的背景是由游戏里非常重要的万灵城构成。伴随官网同时上线的还有“向神仙许愿”活动。《神仙传》许愿活动包含了“热门愿望”、“雷人囧愿”、“最新愿望”三个部分，参加许愿活动的玩家不仅可以得到《神仙传》首测激活码，更有机会真正实现自己的愿望。

据悉，《神仙传》是由九城投资的杭州火雨开发，以中国上古神话为背景的2.5D神话网游。游戏以中国上古神话为背景，创造出一个庞大唯美的中土修仙世界。游戏世界观建立在盘古开天劈地，女娲造万物后，圣精佛仙，妖魔鬼怪通过不断的修真、修炼进行二次封神。游戏力图构建出一套传承连贯、系统完整的中国神话故事。

■《三国群英传2——诛神》8月新版本



《三国群英传2 Online》最新版本“诛神”更新内容包括：全新开放160级角色和士兵等级上限，获得更多属性点能力、拥有更多天赋特长；各副本挑王有机会掉落比当前更强的职业专属装备、及全部种类的士兵转职令；副本令牌可兑换最高至150级顶级套装，相比同级普通装备拥有额外属性和不同外观；每个副本每天皆可挑战4次，拥有更多闯关夺宝和搜集副本令牌的机会；开放“探寻武魂”的每日活动，玩家可定时参与，亲身寻访武魂的藏匿之地，收获良将武魂任意扮演；新增猛兽虎、豹、狼系列坐骑，拥有威猛的外观和超强能力；率领任意士兵打怪练级都不会减少玩家获得的经验，带兵升级将更加轻松快速；完成任务时每个出阵的士兵都可额外获得任务经验奖励的50%。

■《2010 FIFA 世界杯Online》城市嘉年华

城市嘉年华是《2010 FIFA世界杯Online》大型线下活动，分别于8月7日在上海、8月14日在大连、8月21日在武汉、8月28日在广州、9月4日在成都五个城市举办五场。嘉年华上举办丰富多彩的活动形式，有擂台挑战赛、休闲拍档、抽卡王等。伴随着各种活动，官方还送出大量惊喜奖品，包括：橙色球员卡、海量的游戏金币、世界杯黑卡、+5、+7的7天球员防暴券、阿迪达斯礼包，最重要的是每个城市擂台赛达人将可以得到游戏中宝贵的任意世界杯球员金卡。

■《名将三国》宝箱升级



《名将三国》远古轩辕宝箱升级，除了组建清风和泪雪的零件等众多精品道具外，打开远古轩辕宝箱还有机会获得逆天符文、太阳符文、太阴符文等众多物品。玩家在任意关卡内杀死怪物后都有一定几率掉落远古轩辕宝箱。使用远古轩辕密钥才能打开远古轩辕宝箱。远古轩辕密钥可以在道具商城中购买。

月评

■ 行为艺术

我第一次接触到行为艺术是在《我爱摇滚乐》这本杂志上：有个哥们，光着膀子，趴在三环路上，在后背上割开个小口，然后种下几颗绿色的小草……当时我整个人都小草了。其实直到现在我也不能准确理解行为艺术的内涵，虽然“后背种草”图挺有意思，但我对这种以身体为表现材料并带有自毁倾向的行为只能保持欣赏态度，而不敢亲身尝试，比如用钩子直接插到肉里把自己挂起来这种事，到底是什么心态啊……当然，行为艺术并不是如此狭隘，九城在今年ChinaJoy上也玩了一次。

大家知道，ChinaJoy上不管展台大小，活动多少，Showgirl漂亮与否，但凡是参展商，起码都会有产品展示，有专人看守，再退一步，起码场地不会是空的，然而九城，还真就就空了一把。

位于1号馆的九城展台占地并不小，但除去场地中央一张写字桌和桌子上一台苹果电脑外，便什么都没有了……我本以为这是第一天的小噱头，第二天便会有些变化，结果我错了，ChinaJoy四天整，九城展台一直保持这个状态——一张桌子、一台电脑。

九城这次行为艺术老实说玩得不错，几乎所有人都会注意到这个“与众不同”的展台并散播消息，完全达到了九城这次在9月9日推出的《神仙传》的市场预热目的。

不管九城现在财报如何，《神仙传》到底好玩不好玩，咱就说这次活动本身，我觉得颇有新意，效果也不错。实际上如果这么干的不是九城而是暴雪，那么肯定早已是漫天满地的褒奖文章了——“不愧是暴雪！”“暴雪神策划！”。

当然，最后还是希望《神仙传》的品质能对得起这次行为艺术风格的推广，好玩最重要。P

三国群英传2

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sg2.the9.com/

■上海 白夜

《三国群英传2》新手锦囊之国战

《水浒传》写了一帮大英雄，《红楼梦》写了一个大家庭，《三国演义》描述的是一个"战争"大时代，玩的就是心计、武将、军队。《三国群英传2 Online》是由台湾宇峻奥汀开发的，在这之前他们开发过单机《三国群英传》一代到七代，可以说宇峻奥汀是一家对三国历史文化非常了解也非常专业的公司。



所以《三国群英传2 Online》相比那些自称"三国"特色的游戏来说可谓是真正原汁原味，它不是只用三国人物来命名NPC，不是只用三国的城池地图，它力图打造的，是一个真正的三国时代。既然就是"三国"，那么少不了的就是战争。

实际上，玩《三国群英传2 Online》就是玩国战。如果只是挂机打王，而没有参加过国战，那可以说是完全没有接触到这款游戏最经典的核心所在。

利用规则，巧妙取胜

对于一个军团来说如何在国战中打出好成绩，除了军团下每个成员自身等级能力以及军团所拥有的攻城器械这些硬性指标外，其实还有不少软性的技巧，今天要说的就是对于一个军团如何利用国战规则巧妙的打出胜仗。

巧妙利用重生点及标记旗

一个军团会不会打仗，看的就是团长指挥水平以及大家伙是否齐心协力听从指挥。三国的地势主要被魏蜀吴三个军团势力所占领，故此每次国战开战之际，大家都把重兵埋设在三个国家互相接壤的城池上。我们就用上周六倚天服最近一次的国战结果来举例说明。

现在假如我们的军团身在魏国，下一次国战希望能攻打最近的蜀国城市淮安，并一路碾压到彭城。那在开战前要如何准备我们的重生点和标记旗呢？如果魏国的实力够强，我们对攻打蜀国十分有信心的话，笔者建议把重生点设置在圈圈中的魏国城市寿村，并同时在寿村近郊、后方的濡须以及敌方的淮安近郊设下快速传送的标记旗帜，用足三个标记点。这么做的理由是什么？

国战一开始重生点设在我方的寿村，是因为国战时非常容易战死，可以在战争前线城市复活再度加入战争，假如被夺城，因为重生点寿村被夺而传送回阵地的话，我们也可以通过濡须的快速传送重现回到前线城市。

而假如我方一路向前，攻打下了地方的淮安，那就立刻将复活点设置在淮安，将濡须的标记去掉，并根据战线，标记在新的彭城附近。

这么做的理由是，在战场第一线，我们的军团可以随时快速传送三个点，打敌人一个措手不及！当他们一步步逼近我们后方的时候，我们可以快速回防，让我们攻城略地的时候，我们可以快速前行。当然请注意不要传送到地方的势力范围哦，根据规则，这样做会被直接传送回重生点，这个战术对军团全员是否能一致听从指挥非常的重要，非常考验团长的指挥能力。

暗度陈仓

就像上面所说，国战一开始最先发

动战争的通常是两个势力接壤的地方，例如：魏蜀线、吴蜀线以及吴魏线。各个势力都把作战重心压制在两头。这个时候我们就可以抽出一两支军团快速插入敌方势力腹地，暗度陈仓打对手一个措手不及。敌方势力我们不能快速传送，那就需要我们平时对地方势力地形有足够的了解，没事别老呆在自己国家，常出门逛逛，俗话说，知己知彼百战不殆。《三国群英传2 Online》的地图其实藏着不少大地图看不见的小道，就如蜀国地形就同历史地形一样，非常复杂，蜀道难，难于上青天，如果乘着敌方不注意，从小道绕过大路上敌军的主力，快速插入，夺取敌军后方的无人城市可谓探囊取物一般。不过反之也要提醒大家，守好自己国家的小路，别让敌人钻了空子。

守住要害

当我们攻入地方城市的时候，最要紧的事情是什么？立马攻打雕像？错！必须是守住要害！

在此建议军团长挑选自己军团中的精兵良将数名，兵不用多贵在精。这几名战士的任务是在杀入敌方城市以后快速找到驻地武将，并杀之！其后守住天灯守卫！这样做的用意等于是干掉了敌人的重生点，并卡住了敌人快速反攻的地方，敌人不断被我方杀死，但他们想要重生却只能去阵地，再次赶来为时已晚，想要通过天灯来传送，狠狠，我方有大将把守，来一个即让你们滚回去一个！如此一来才能断了敌军反扑的实力。


精锐剑兵


精锐轻骑兵


精锐杀手兵

其他一些小窍门

第一，提早进入国战线，《三国群英传2 Online》的国战线有一定的人数控制，国战线满就不可再入，所以军团全员需提早上线等候国战。

第二，Buff全加，国战开启时，如果你有什么特效药丸，不要手软全部加上，例如特制疾急行丹、端午节的粽子等。跑得比别人快，你杀人的速度就快。

第三，提早埋伏传送卷轴，如果我方势力有幸在敌人腹地占有一两个小城，那不用考虑了，在国战开启前赶快在那些城市做上快速传送标记，国战开始以后的两小时中，只要团长一声令下，全员杀入。

建功立业

只要是对三国历史有一点兴趣或者有一些了解的人，或多或少都能信手拈来几个三国有名的战役。或是袁绍战败，元气大伤后去世，曹操由此解除北方危机，奠定统一河北契机的官渡之战；或是孙刘二家联军于汉献帝建安十三年（208）在长江赤壁（今湖北赤壁西北）一带大胜曹操军队，奠定三国鼎立基础的赤壁之战；又或是刘皇叔气势汹汹欲为关羽报仇，挥兵东征却又兵败于东吴陆逊的夷陵之战。三国这个以战争著称的时代早已离我们远去，但它所包含的战争故事和其中的英雄人物却永远留在后人心中。

历史上的官渡之战因曹操的善用贤才成就了曹操统一北方奠定的坚实基础，在这场战役中刘晔、荀攸、许攸纷纷展现了自己的才华，跃入世人眼帘。赤壁之战中涌现出的更是让我们印象深刻的三国豪杰：诸葛亮、鲁肃、周瑜等等。而三大战役最后一战的夷陵之战则让我们对陆逊的以逸待劳心服口服。

以上我们总结出一个结论，三国说的是战争，而战争真正说的是笑傲于其中的英雄人物。

君欲成王，必练内功

首先第一条，个人想要在国战中同赵子龙一般七进七出所向披靡无人能挡，最重要的是国战之前的准备，也许有人会说，这个不是废话？但这条却是实打实的不能取巧的地方。虽然《三国群英传2 Online》宣传的国战特色是万人国战，不分等级男女老幼一概可以上沙场，但是你千万也别杀到开着小小号就上去送命了。你可以不满级，但等级势必也不能太低，如今开了150级上限，参加国战，你至少怎么也得130级左右，转职以后混个中间水平吧，一说是等级低砍别人太吃亏，二说是如果我方有好几人在路上被敌人追，一看你等级最低，第一砍的就是你了。其外武器装备最好也能砸到个十几，那在国战中能助威不少。

选择明主，听从指挥

军团国战妙计中我们有提到一个军团指挥的重要性。一个经验老到的指挥，不但懂得赤壁战争"联盟"的重要性，更懂得官渡之战"以少克多"的道理，更能运用夷陵之战的"战术克敌"。所以投奔军团之前好好听听论坛上大家的讨论，选择一个明主是非常重要的。此外，选择了以后必须全心全力听从指挥。军团长让你坐标旗插在东边，绝对不能插到西边。这个道理就和军队作战时一样的，大家虽然坐在电脑前，但得告诉自己，国战的时候我就是一个军人，时刻听从指挥。

强兵前锋，弱兵奇袭

如果你是军团的能打帝，那请不要犹豫为军团冲锋陷阵吧。这里要说的是如果你等级不是太高，130级中游水平，武器不太强力，输出勉勉强强，那么这里笔者给你一个建议，在攻城的时候，请运用打一枪就跑的战术吧，千万不要恋战。最好你有远程群攻技能，速跑到阵线前沿，往对方的人堆里扔上一个技能，也就是俗称的"摸"一下，然后迅速往回跑，时刻注意给自己加药，最重要的就是脚下不能停，这样在双方的人堆里杀进杀出，对方不容易点到你，假如攻击到你了，手下速速回血，脚下往自己的阵营跑，这样不容易死。如果你有一些什么加速药丸的，不要手软，通通嗑起来。而阵线前沿的敌军经常都是半血的伤病，这样的战术就可以帮助军团干掉他们，也算是一些作用。P

国战简介

一、国战开启时间：每周三、周六晚20:00到10:00

二、国战开启历史任务：新服第一次开启国战，需要集合全服玩家之力开启各大阵营的十二大历史任务，一旦开启，之后的国战既可顺利进行。之后不必再次开启。

（十二大关卡任务分别是襄邑的恶人当道任务、定陶的诡辞欺世任务、钜野的歼灭野盗任务、武原的泰山之寇任务、淮安的自食恶果任务、睢陵的睢陵妖道任务、中牟天佑良臣任务、召陵的冲破重围任务、汝阴的奇袭突围任务、三江的瓮中抓鳖任务、石亭的一劳永逸任务、濡须的举兵拔寨任务。）

三、国战开启提示：

1.国战在一线"国战线"进行，国战开启前几分钟，系统将会不断公告提醒离国战开启还有几分钟等等。

2.所有城门自动关闭，敌对势力城市的NPC会变成防御红名状态。自己势力内的城池可通过守门的NPC传送进城，出城可从城墙上跃出。

3.国战一旦开启，在一线的玩家可听到激动人心汹涌澎湃的国战背景音乐已经攻城音效。

4.游戏界面上还会出现讨敌数提醒，每杀一人讨敌数既增加一人。

5.被攻打或者已经被打下的城池会通过系统进行全服公告。

6.如果打开地图还可以发现，正在发生战争的城池图标会变成两把刀在对抗的样子。

四、国战规则：

1.无论等级、无论是否加入军团所有玩家均可自由参加。

2.国战时国战线的玩家被敌对势力所杀不会损失经验值，士兵也不会掉忠诚度。

3.攻打城市、据点、港口的雕像，伤害贡献最多的军团占领该地，并纳入该军团所在的势力范围。

4.只有达到四级及以上的军团才能占领城市、据点及港口，每个军团只能占领其中的一个。

5.当破坏雕像的所有玩家都是无军团玩家或已经占领城池军团玩家时，城池为伤害贡献度最高的势力占领，为无军团、无太守状态。

6.国战占领城池后，军团下的所有人都可在NPC"京兆尹"处领取俸禄，俸禄可累积。团长可对该地自由调配税率。

7.国战开启时，不在自己势力的国战线玩家会被传送回自己的势力的阵地。

8.国战期间，传送卷轴只能传送到同势力的目的地。如传送点是对方势力，将被传送回重生点。如重生点还是敌方势力，就会直接被传送回阵地老家。

9.搭乘车具时玩家的若受到国战传送，车具会回收至军团仓库。

10.无人驾驶车具也会根据所属势力受到国战传送，车具会回收至军团仓库。

11.国战开启时，若玩家正于国战中搭乘天灯，且出发地是敌方势力，会被强制送回重生点。

12.玩家在国战中只能搭乘天灯前往同势力地点。



头条新闻

■《梦想世界》第二届全国争霸赛火热报名



多益表示，硝烟再起，《梦想世界》第二届"绝顶高手"全国争霸赛报名已经火爆开启，最高5000元的RMB奖励，另有130多个现金奖名额，所有参赛者同一起跑线竞技，真正的高金额、高获奖率。

多益指出，在第一届全国争霸赛中，大家已经畅快体验了变幻莫测的战斗系统，不少玩家更凭借自己的回合制游戏经验，一路杀进决赛。来玩就是90级，不用练级不用花钱，装备、宠物、特技特效等任意消费，而且有1v1和3v3两种竞技方式，单挑为王或组队称霸。

多益介绍，第二届全国争霸赛，奖励高达数十万，14～16位冠军，每人可获5000元现金奖和上千元的虚拟奖。此外，还有亚军、季军、幸运奖等超多名额，现金奖高达上百个，比上一届争霸赛多出近50个名额，获奖率更高。只要参赛，就算没有拿到冠军，也有机会得现金。除了上百个现金奖，还有永不落空的参与奖，人人有份。只要进入PK服参加比赛，即使被淘汰也能获得战败奖。

■《梦想帝王》推出成就系统



近期，《梦想帝王》推出成就系统。多益表示，这个系统一经推出，很快受到无数玩家好评，大家也在游戏里不断追求着自己的成就。这是一个具有帝王特色的成就系统，降服吕布，能获得"人中吕布"成就；降服关羽、张飞、赵云等五人，能获得"五虎上将"成就；当你的军事实力达到150万，能获得"势不可挡"成就；当你拥有十二金钗或者四大美女，能获得"四大美人"或"红楼梦"成就，名将、江山、美人，这些正是帝王的最好体现。

除此之外，《梦想帝王》成就系统还拥有不少搞笑滑稽的成就，例如打仗时损失全部兵力，你会获得"全军覆没"成就，一旦这个成就公之于世时，可能会引来无数玩家的哄堂大笑；一旦被国王以"奸细"名义禁言，便会获得"奸细"成就。

■特色系统助阵《神武》



多益表示，《神武》是多益网络自主研发、自主运营的最新绿色免费回合制网游，玩法丰富，画风清新唯美，具有各种特色系统助阵。

多益介绍，《神武》的排行榜系统种类丰富，还有夫妻恩爱、魅力、风度等特色排行，为游戏增添不少乐趣。成就系统就像摄像机一样，记录玩家在游戏中成长的一点一滴，包括第一次学会捕捉，第一次交朋友等。再如宠物系统中的宠物炼化，更是拥有"宝宝吃宝宝"玩法，帮助玩家打造最强悍宠物，以及各种搞笑好玩的头像秀、变身系统、称谓系统等。

多益强调，不得不提的是全新先进的经济系统——"神武币"系统，简单来说，"神武币"系统能能让平民也拥有奢侈品，而系统内强大的股票涨停制度，更有效地控制了物价，缩短贫富差距，让免费游戏真正"绿"起来。

月评

■成就

咱们先用"成就"这词造个句——这张盘便宜点好不好？10块成不成？不成就算了……

"游戏成就"这个东西到底起源于哪我也不知道，这个问题有点像到底谁发明了"副本"，如果一定要追根溯源，早年间很多游戏都或多或少有些雏形，所以很难像数学公式那样一锤定音。不过把成就系统发扬光大的应该是微软的Live和在线发行商Steam，不过这是针对全球来说，而在国内，让大家一夜间都"成就"了的确就是WoW。

看看现在的新网游，甭管多少，一水儿地都配上成就系统，就算是单机游戏《古剑奇谭》也引入了这一系统。起初我以为大家就是跟风，而且成就系统也就那么回事儿，小花活儿而已，结果我发现我错了……

的确有很多人沉迷于成就系统，看到一个个成就的收集，对他们来说就是一种"成就"。花在里面的时间和金钱并不比过去为了"高等级""稀有怪"花费的少。

作为一个崭新的、有效的盈利点，成就系统确实是一个伟大的发明。

不过有一点需要搞清，成就系统不是游戏类型，它并不能主导游戏，它们之间的逻辑关系是：成就系统依附于游戏，而不是"成就"一款游戏。还拿WoW举例，之所以有人为了攒成就不知疲倦，是因为他喜欢玩WoW这个游戏，如果换个他玩都不想玩的游戏，又怎么会去收集劳什子成就？

而且成就系统也并非胡乱设定就能得到欢迎，"杀死一只兔子"后，得到"杀死一只兔子"这种成就，明显没有任何意义。P

梦想帝王

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：策略 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dw.henhaoji.com

■广州 超人

玩转《梦想帝王》线上活动

作为多益网络2010年最新的策略网页游戏，《梦想帝王》中的活动相对来说已经很丰富，最难得的是，奖励都非常丰厚，相当诱人。很多活动赠送装备、资源、道具等，让非RMB玩家也过上了富足的日子。今天笔者就为大家简要介绍下《梦想帝王》中的部分精彩活动。

周期性活动

抓名将：名将系统是《梦想帝王》的核心玩法之一，抓名将的活动会在开新服一周左右后开放抓取第一阶名将，之后将陆续开放其他阶段的名将，具体时间可以点游戏界面上方中间的“历”字查询。

想要抓取名将的玩家则可以在酒馆的市井传闻处查看名将的大致位置，如果是自己可以前往的州再使用10金币或礼券查询具体位置，还可以使用10个传音令进行查询。查到坐标后便可以抓取了，只要战胜了对应武将便有一定几率捕捉成功。成功率受时间影响（具体时间请在游戏中查看），另外还可以通过君主技能“博识”来提高捕捉成功率。

成功捕捉后会有3种招降名将的方式供玩家选择，分别可以达到25%、50%和100%的招降成功率，价格也因概率不同而依次递增，100%招降方法的价格约为25%招降方法的三到四倍。使用哪种方法看你自己了，具体招降名将的价格也由名将能力而定，一分钱一分货，大家都懂的。

小提示：一旦成功抓取，会以每小时5000钱币的速度给予名将俸禄，所以是招是放请迅速决定。

迁都日：相信很多初入《梦想帝王》的朋友，都有被周边无良老鸟蹂躏的经历。苦于没有迁城圣旨，不能迁都只能忍受被掠夺的痛苦。但是迁都日的到来，可以解决你的烦恼。迁都日会每周一、周四在任务栏中触发，只要玩家对应城池的民忠大于95%便可以将城池飞到随机的一个新地点了。

小提示：迁都日任务只能飞一个城。所以有两个及以上城池的朋友，三思而后飞。

英雄大会：英雄大会就是每周一次的比武日，在每周六12点进行小组赛，周一至周六中午12点前都可以在校场处报名。只有一个武将可以参加，所以不要匆忙中点错了武将浪费了一周一次的机会。比武结果受国学和BUFF的加成还有兵的等级等因素的影响，所以可以选用自己的主力部队，并加好BUFF参加。比武不会造成损伤，所以不用担心实力受到影响，只要进入16强的行列，都可以获得不菲的奖励。

日常活动

英雄救美：《梦想帝王》中最有新意的活动之一就是救名女。每天的13:00和22:00，系统会公告一些落难的传说秀女，即名女。战胜了有名女被困的绿林山寨就能救得美人归了，具体位置也可以在酒馆查看。这个活动还是比较看人品的，因为刷新的位置如果比较远，想要救到并不容易。被营救的名女皆是属性很牛的二星级美女，可以帮助玩家回复大量体力，所以千万不要错过。

小提示：每天活动开始时会公布数个名女的位置，玩家可视距离远近选择救与不救。

悬赏答题：答题是游戏中十分有趣的小活动，有传音令就可以答题，答题正确的前20玩家将有一份小礼物，第一名答对的玩家还有额外奖励。游戏里大家都习惯了跟楼答题，有时系统并未出题，三五个玩家却恶作剧的在世界频道刷屏写上“李白”二字，其他玩家以为开始答题，为了争取时间连题目都不看，就跟楼写“李白”，伪答题的情况十分搞笑。

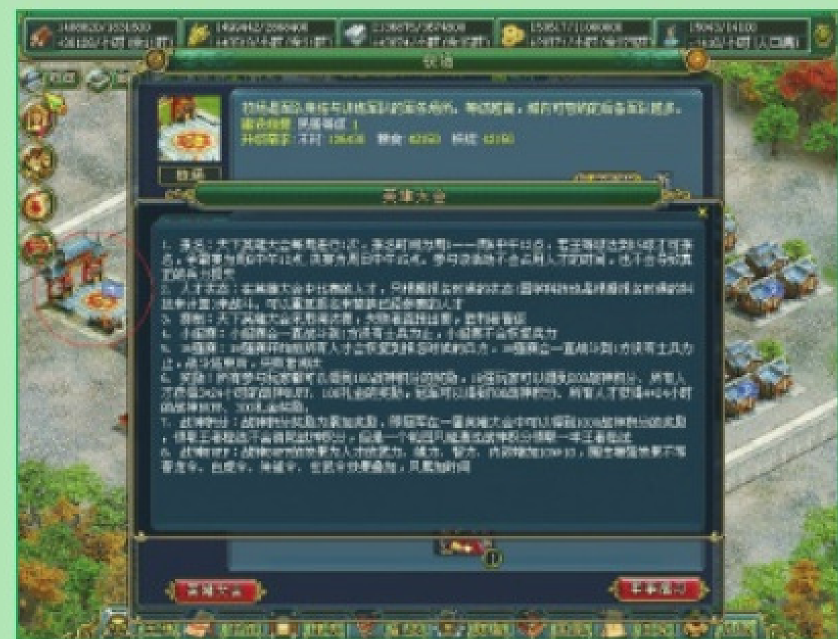
抓捕逃犯：每天开放三次，每次开放3小时，各种逃犯会随机刷新到地图中的某些野地里。玩家只需要找到并战胜它，就能获得丰厚的回报。抓逃犯与副本中的强盗相同，需要消耗少许健康。逃犯分很多种，实力有所不同，成功抓捕后的奖励也不同。

天降宝物：这个活动十分适合喜欢打宝的玩家。一天开放两次，白天晚上都可以玩，不同级别的装备会随机刷新到野外，玩家可以通过占领该野地，获得相应的装备奖励。其中不乏一些极品装备，即便暂时没用也可以分解获得一些装备材料。


每日活动


名将界面


名女李师师


英雄大会规则

特别·深度游戏

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com

■本刊记者 罗宾

胜利者的回声《梦想世界》第二届争霸赛

《梦想世界》第二届争霸赛进入报名阶段，诸多心得经验想必有心玩家都以了然于胸，所以今天不再此处多费笔墨。说到比赛，自然会有冠军，实际上这些冠军才对赛事最有发言权，所以就来看看去年大赛中三位冠军同学如何说。



阴阳冠军：69级也能拿冠军

作为第一届全国争霸赛的阴阳冠军，先来个自我介绍？

阴阳冠军：大家好，我来自江苏张家港，帅哥来着，年龄14～40之间，长相上和春哥凤姐差距很远。

请问你是哪个服务器的？参加争霸赛时有多少级？

阴阳冠军：网通的红叶谷，参加比赛的角色是69级。

69级就能拿到冠军，我们表示有些吃惊，菜鸟真的也能拿大奖？

阴阳冠军：这个还要感谢老徐的比赛设置，让我们这些新手能过免费享受90级的号。比赛的话，跟你是多少级没有关系，关键是看你对游戏的了解程度，你的PK技术，还有运气。

当时为什么会想去参加争霸赛？

阴阳冠军：老实说，30%为奖励，70%为好玩。虽然我只有69级，但是比赛统一使用90级的号，比赛的成败不是看你练到多少级，而是看你对回合制PK的熟悉程度。我本来就觉得，这是一件蛮好玩的比赛，所以就去试试了，也没抱着拿奖的心态。

争霸赛过程中，有什么事让你印象深刻？

阴阳冠军：这样说吧，我的比赛经历可能没有大家想象的那样一帆风顺。初赛的时候，发挥很不好，险些被淘汰。后面的比赛，我就有一种打酱油的心态，能打一场是一场，完全没有想过会是什么结果。但是居然人品爆发，一路高歌杀进了决赛。



阴阳冠军与他的朋友

那你觉得获得冠军最重要是哪方面，你对新手拿大奖怎么看？

阴阳冠军：最重要的是祈祷老徐保佑，还有我相信，信春哥得冠军。运气是一方面，实力也是一方面，我觉得任何比赛都是这样的。平时多钻研招式，多找一些比赛来锻炼自己，肯定是最重要的。另外，每场比赛，你都会遇到全新的对手，和他们过招的过程就是你琢磨提高的过程。至于说，新手不新手，级别高级别低，我觉得都是次要的东西，新手愿意玩，也能玩得很好，拿奖当然也是很有可能的。

冠军有5000现金哦，你是怎么花的？

阴阳冠军：独食难肥啦，好东西一定要和好朋友分享啦，请朋友吃饭，用的是打游戏赚来的钱，这倒是头一次。还有剩下的，当然变成自己的小金库啦。

以前玩过其它网络游戏吗？觉得《梦想世界》最吸引你的是什么？

阴阳冠军：玩过N多，数不过来了。说到《梦想世界》，我还是蛮喜欢的。免费是一方面，可玩性也不错，这次比赛不就说明问题了吗？甭管有钱没钱，级别高级别低，它能提供这样一个平台让你来公平竞技。结果暂且不说，至少让你免费过了一把高级号的瘾。

记者：你的网游经验还是挺丰富的，那你觉得《梦想世界》的PK如何？

阴阳冠军：群P不了解，论单P的话，我觉得还是不错的，招式、宠物什么的，都挺有玩头。

暗器冠军：梦想PK的确很好玩

第一届争霸赛的暗器流派冠军，先来个玩家来个自我介绍吧！

暗器冠军：大家好，我叫宁峰，今年25岁，来自辽宁沈阳的暗器冠军。

在哪个服务器？参加争霸赛的时候角色大概是多少级？

暗器冠军：我在“快意恩仇”服务器，参加比赛那时角色大概130级了。

为什么会想到来参加比赛？

暗器冠军：自然是因为奖励好，然后抱着试试看的心态来参加了。争霸赛是一个很好的竞技平台，大家的起点都一样，花同样的钱，打造属于自己的不一样的角色。一开始感觉很新鲜，到了中段的时候感觉平淡，不过到了冠军争夺战时就觉得很刺激。有的选手很厉


暗器冠军的梦想庭院

害啊，冠军赛之前都是一面玩自己的号，一面参加比赛的，在电脑前坚持3小时，还是比较郁闷的。

比赛中遇到的最特别让你印象最深刻的事情是什么？

暗器冠军：对方神佑、让自己的宝宝给药或保护时逃跑。因为大家都是同样的职业，相似的打法，有时候本来计算到自己扛不住了，让宝宝给自己吃个药或者保护一下，结果宝宝跑掉了，然后就输掉了。虽然说宝宝跑掉了，但系统会解释其实宝宝是不会跑的，但你会发现宝宝这回合什么都不做。我打到最后还剩下好多药没吃呢……买太多九转还魂丹了。

决赛是否顺利？打完比赛有没有想过自己可以拿冠军？

暗器冠军：总体来说不是很顺利，初赛时一次也没输，到了复赛，一开始可以无限买药，我不知道，所以打得很辛苦。复赛的对手也更厉害了，比如说剑战士和巫法师，都是很棘手的对手。复赛最后一场，对收就剩一个宝宝的时候时间到了，否则我就赢了，我是很有信心能进前三的。打完比赛其实没有想过会拿冠军，因为决赛打得并不顺利。一开始积分少，到后来赢一把就有20多分，才看到希望。决赛选手都比较难打，因为大家实力差不多，通常要打超过10分钟才能决出胜负。当时我有400多分，但是最后一把没赢，所以没想过自己可以拿冠军。

觉得获得冠军最重要的是什么？

暗器冠军：首先需要信心和坚持！每个礼拜六要在电脑前坐三小时，有时还更多，觉得简直是末日，也许有些人受不了就提前离开比赛了。第二，流派选择很重要，不要选太热门的，因为热门的流派高手多，跟他们比赛不允许有一丝的差错和失误。而冷门流派呢，就算输一次两次也不要紧，你输别人也会输。如果你是菜鸟，又想拿大奖，选择冷门流派是最妥当的。不过世事无绝对，虽然最热门最强悍的流派是枪战，但是第一届比赛的时候选枪战的很多都是小菜瓜，因为高手都去玩别的流派，同时也因为都想避开热门职业。而我自己呢，确认自己能把除了佛和阴阳以外的职业都能玩得很好，但是一直却没玩过暗器，所以这次选暗器，挑战一下自己。

冠军所得的现金奖励怎么花的？

暗器冠军：奖金……很“杯具”，没有收到，被一个“朋友”给骗去了。（《梦想世界》再次提醒各位参赛朋友，一定要使用自己的正确身份证号码和属于自己的银行帐号，以便顺利获得比赛奖金）。

有多少年网游经验？觉得梦想的PK好玩吗？

暗器冠军：网游龄大概10年了吧。《梦想世界》的PK挺好玩的，猜招什么的最爽了。想克制对方，比如用“法术连击”克制“疯狂连击”等，但万一你用“法术连击”时，对方来一个高效率力敌的招式，你就惨了。梦幻里PK伤害值没太大的浮动，梦想世界不一样啦，克制可以造成更大伤害，挺好玩的。

刀战冠军：玩梦想PK就是比头脑

作为第一届全国争霸赛的刀战冠军，先来自我介绍下？

刀战冠军：大家好，我叫还强胜，今年刚满20，现在就读于合肥学院电子系电子信息工程（2+3）专业，精通电脑，爱好赛车，还有就是跟大家一样，喜欢玩《梦想世界》。

是哪个服务器的？参加争霸赛时大概有多少级？

刀战冠军：情满珠江的小战士，虽然只有85级，但我可是5修哦，剑、枪、儒、道、巫，样样精通。

为什么会想去参加争霸赛？

刀战冠军：基本上是冲着奖励来的，5000现金奖太有诱惑力了。报名前，我还纠结了一阵，一开始以为争霸赛要拿自己的号去参赛，想到自己85级的号要跟别人的满级号同场竞技，觉得这样太不公平了，当时还打算放弃参加呢。不过，还好我仔细看完了比赛规则，发现比赛其实很公平，每个人的角色等级都是90级，而且装备都是自己配的，因为我副修多，对各大流派都有所了解，我就毫不犹豫报名了。

有无印象深刻的事情？

刀战冠军：当然有啦，我把每一场比赛的录像都保存了下来，无聊时会翻来看看，让我印象最深刻的是决赛跟一个枪战单挑，这是我在决赛中唯一输的一场，虽然对方攻击很高，但很快被我打得趴下了，我没想到他居然是个药王，而且用药很及时，每次复活起来后都用追魂刺打我，效果特别好。虽然那场比赛输了，但我对那人利用药和流派的特点逆转我的战术非常佩服，也许是我们两人的实力旗鼓相当，那场比赛输了只扣我1点积分，由此看来，比赛的评分还是比较公平的。

觉得获得冠军最重要是哪方面？

刀战冠军：PK这东西，需要一份运气，也需要一个好脑子，尤其是这种招式互克的情况下,需要在短短30秒内做出让对手后悔的决定，这才是最重要的，这也是《梦想世界》的魅力所在，虽然我不是最高级的玩家，但我能凭借智慧打赢一切对手。

冠军有5000现金哦，您的5000元怎么花的？

刀战冠军：最近刚好要出国留学，所以拿这笔钱买了一部笔记本电脑，想买比较好的，所以自己又添了点。

对《梦想世界》PK系统有什么看法？

刀战冠军：《梦想世界》的PK系统融入了招式的相生相克、控制点等一些其他回合网游很少见的元素，如何用好招式的抗性，如何分配当前的控制点消耗量，是否要使用愤怒，当前状态适合用什么招式，都需要玩家动很大脑筋。有时候，一回合分配不好自己的招式，造成愤怒或者是招式控制点浪费，使得自己的战斗节奏被打乱，导致一步错步步错的局面。所以，玩梦想PK时，鼠标每点一下都要经过精心思考，回合制就是要动脑子才好玩，《梦想世界》做到了。P


刀战冠军游戏角色

头条新闻

■《剑仙》9月公测



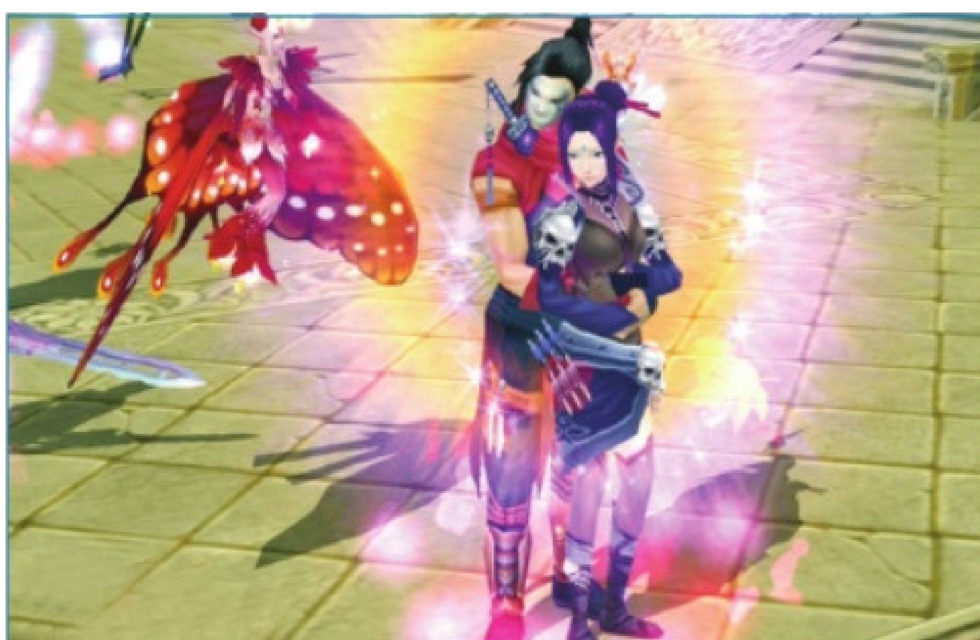
搜狐畅游2D仙侠网游《剑仙》已于8月进入不删档完整内测。畅游表示，人气女星林心如的本色代言，为游戏极大地提升了人气，《剑仙》内测相当火爆，而游戏本身经过研发团队的长时间打磨与铸造，其唯美的画面、丰富的玩法与别具特色的框架设计，都让不少玩家眼前一亮。据游戏主策介绍，《剑仙》的所有设定都力求贴近忠实的2D玩家群体，旨在让2D游戏回归最本质的快乐。预计《剑仙》本月将启动公测。

■ 穿越作品《古域》Q4推出



穿越题材作品《古域》将于今年第四季度与玩家正式见面，届时玩家将扮演时空旅行者，通过时光隧道，穿越五千年，回到上古世界，结识传说中的英雄人物，挑战神话中的奇人异士。畅游介绍，高达21种的职业分支让玩家能够学习各种强大技能，选择成为最想成为的人。玩家还将化身 “造物主”，在上古洪荒时空，通过现代科技制造出装备、武器、坐骑、灵兽等奇物，最终去拯救被邪恶势力控制的世界，改写历史的进程。

■《天龙八部2》开新服



《天龙八部2》于2010年8月13日(周五)晚19:00新开两组服务器：电信全国一区“天长地久”和网通全国一区“心有灵犀”。新服开启同时，冲级活动也随之开启。

活动一：巅峰有礼大赠送。等级、心法排行榜前10名的每位玩家将会获得3级棉布、3级秘银、3级精铁各两个。等级、心法、财富排行榜第一名的玩家将会额外获得珍稀坐骑：黄巾力士（90天）一个。排名以服务器排行榜最终排名为准，若玩家等级相同，则比较升级剩余的经验值，剩余经验值多者排名靠前。

活动二：全面好礼送不停。至活动截止时，采药、挖矿、钓鱼、种植、烹饪五大生活技能等级排名前10的每位玩家将会获得2000元宝的奖励。 采药、挖矿、钓鱼、种植、烹饪五大生活技能等级排名第一的玩家将会额外获得2000元宝的奖励。排名以官方最终公布的查询结果为准，活动排名主要以采药、挖矿、钓鱼、种植、烹饪五大生活技能为主，其它生活技能不参与本次活动的排名。

活动

■ 物质决定意识

这半年来，包括畅游的《剑仙》在内，几大一线厂商频繁推出2D作品，似乎“3D潮”慢慢回落，几番大战下来，大家又开始回归2D了。

其实有关2D好还是3D好的讨论有过很多。大致论调就是2D画面已经成熟，喜欢2D游戏的玩家还很多，3D虽然是趋势，但限于各种技术，并非是吸引玩家的必要卖点。

根据我的观察，这个论调只是一个结论，而不是原因。

为什么喜欢2D的玩家还很多?

根本不是因为主观意义上的喜欢（当然不排除有人确实喜欢），仅仅是因为现实逼着大家“喜欢”。在国内，网游玩家主力根本不在北上广这几个一线城市，而是以二三线城市居多，由于发展原因，这些地方的电脑普及度远不及一线城市，更不要说那种闪光配置了。

现在2.5D、2.8D风行，也不是因为这种画面有什么绝对的必杀，仅仅是跟着玩家配置而变化。过去大流配置可以玩2D，那么2D游戏多，现在配置上来一些，2.5D和2.8D自然变多，这里除去“变化”本身的意义外，你能说出2.5D和2.8D比2D到底优秀出多少?

实际情况是，大部分真正的主力网游玩家，也就是可以给运营商带来营收的用户，根本不会过多因为游戏画面、游戏内容来选择游戏，玩一款游戏的最大原因往往就是网吧里有什么，隔壁的人玩什么，仅此而已。

所以在网游领域，有关2D和3D的讨论意义除去技术层面外，其它意义并不大。出于产品线的布局，厂商也许会推出某些产品来填补空白，但真正主导“财报”的关键，就是“根据主力用户现状，推出适合他们的游戏”。

对于所有网游玩家来说，大可不必被“多少多少D”这种词引导，你不会因为“多少多少D”就得到“多少多少”欢乐。

剑仙
●制作：搜狐畅游●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://jx.changyou.com/

■成都 阿鱼

《剑仙》，我与飞剑有个约会

我出生在剑仙谷，一个鸟语花香、四季如春的神仙境地。这个大陆的人们都崇尚修仙，剑仙谷众人也不列外。当我还是光着屁股的鼻涕虫时，就见识过衣锦还乡的大人们坐在一把巨剑上，飞来飞去。听邻居家的二丫说，那是剑仙。

金刚、风雷与逍遥

我从小就喜欢二丫。那丫头是风雷后裔，通晓自然之力，呼风唤雨无所不能。她经常变出一个大火球，将一条鱼烤熟后给我吃，所以我喜欢她。二丫隔壁住着三炮，他们家是逍遥后裔，道法极强。三炮最讨厌，因为经常和我抢烤鱼吃，而且能攻能守，还会施展各种负面控制绝技，老实厚道的我常常被他弄得灰头土脸。我最鄙视三炮，看看咱们金刚，永远是战场上的战士，以强大的力量、厚实的身板御敌，绝不退缩。金刚、风雷、逍遥是剑仙世界的三大修仙职业。我、二丫、三炮从小就被家族寄予了厚望，希望我们成为一代剑仙。

出谷

剑仙谷其实不好玩的，虽然景色很优美。翻来覆去都是那些熟悉的面孔，还有那些不堪一击的小怪。都说外面的世界很精彩，二丫先出去了，我也想去剑仙谷外走走。但是，那个长相奇怪的白胡子老头——赵天师拒绝了我的要求，他一脸神秘：“还不到时候！”看着他那堆满“菊花”的脸，我有一种想爆菊的冲动。我百无聊赖地在剑仙谷转悠，完成村民们给予的各种任务，斩杀了琴音之魔，顺便调戏下二丫、欺负下三炮。终于有一天，当我的修为达到10级后，赵天师答应放行了。我从来没有觉得他那一脸菊花竟然也能如此亲切，像和煦的阳光。终于出了剑仙谷，来到了凌烟城郊外。三炮也想跟着出来，却因修为未到10级，被赵天师抓了回去，空留下一串狼一般的嚎叫。

初次飞天

凌烟城是天下修仙者的聚集体，所以郊外来来往往的高手不少。我一脸虔诚地望着天空中飞来飞去的剑仙们，心想啥时候我也能御剑飞天呢？正想着，一美貌女子突然拉着我的衣袖，极其暧昧地说道：“光盘要不……”嗯哼，错了错了，不小心走神了。此女子说的是：“这位兄台，想要御剑飞天吗？”我猛地抓住她的双臂，咬牙切齿地说：“想，做梦都想。”人家极其厌恶地将我放在她身上的手搬开，然后小手一挥，凭空变出一个大葫芦。这葫芦窜到我脚下，将我驮在背上，然后腾空而去。我坐在飞翔着的葫芦上，看着凌烟城郊外的山山水水、妖魔鬼怪，与迎面而来的剑仙们擦身而过。那种痛快感受，真是难用语言形容。我放佛看见了自己与二丫亲密地坐在葫芦上，下面是如同屎壳郎一般的三炮。

获得飞剑

一声轻喝打断了我的美梦：“嘿，玩够了吧？这法宝我要收回了！”原来葫芦已经在凌烟城郊外飞了一圈，回到了美貌女子身边。“别呀，神仙姐姐，这宝贝送给小弟我嘛！”我献媚道。“你恶不恶心啊！我才不是什么神仙姐姐，我叫赵丹秋。”赵丹秋不吃我这一套，“想要飞行法宝也可以，我可以给你一把飞剑。不过，你必须去给我找5棵凌烟香，用它来换取飞剑。你愿意吗？”“愿意！愿意！只要能把飞剑给我，就是让我做牛做马都愿意。”我一个劲儿地点头。凌烟香藏匿于凌烟药草中，凌烟药草生长在凌烟城郊外，所以找寻起来并不困难，很快我就收集到了5棵。“为何？为何你不怕凌烟城郊外的怪物？”见我行动如此迅速，赵丹秋很是惊讶。随即，她又若有所思地说道：“我明白了！你的修为比我高，并不惧怕那些怪物，看来我算找对人了！飞剑，给你！”只见金光一闪，一柄金黄色长剑横空浮现在我面前。“此乃金玉剑，是剑仙们最为常见的飞剑坐骑。”赵丹秋说道，“今后，你就是它的主人了！”

耶！我终于有飞剑，可以御剑飞天了！我装备上飞剑，腾空而起，一条望不到尽头的未知之路呈现在我的眼前，二丫我来啦！


我是金刚，霸气的金刚


铲除剑仙谷中的琴音之魔


骑着葫芦周游天下


赵丹秋说，找到凌烟香，就会把飞剑给我

鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■成都 阿鱼

身兼数职鹿鼎公，《鹿鼎记》四大玩点

尽管还只是体验测试，畅游新作《鹿鼎记》受到得的关注度还是相当高。两组测试服务器人气爆棚，游戏中随处可见玩家身影。《鹿鼎记》到底是怎样一款作品？能否继续《天龙八部》的辉煌？今天我们就来探个究竟。



身兼三职的职业系统

一些玩“魔兽”的朋友，经常会对外炫耀：“咱魔兽玩点多多，别的不说，单说那‘三九二十七’种天赋，就不是一般网游能比拟的。”巫妖王之怒未开之前，《魔兽世界》有9个职业，每个职业有3种天赋，代表3条不同的养成路线、合在一起，便是WoWer们引以为傲的27种天赋。

好的当然就应该借鉴，“职业天赋”这等精品自然不会放过。所以在《鹿鼎记》中，玩家们可以同时拥有3种职业、7、8套天赋。

《鹿鼎记》有猛将、剑客、贤士、隐者、火枪手、药师六大职业。单从数量上来看，比《魔兽世界》少了一些，也不如市面上一些“多职业”网游。不过，游戏的亮点在于丰富的职业养成路线。一个游戏角色，可以同时拥有3种职业。也就是说，在《鹿鼎记》中，我们可以身兼三职。我是一名万夫莫敌的猛将，但这并不妨碍我成为一名潇洒飘逸的隐者，也不会掩盖我的另一个身份——妙手仁心的药师。我们可以自由切换职业模式，应对变幻莫测的江湖生活。

在拥有多重身份的同时，玩家们还可以学习7、8套天赋技能；不同的天赋，给玩家们带来的作用也大不相同。

如此计算下来，《鹿鼎记》的职业系统竟然有数十种截然不同的玩法。单从新颖性来看，此系统在国产网游中亦属翘楚，即便是与《魔兽世界》相比，也不遑多让。不过，比较让人担心的是：武侠玩家们能否适应这样的设计？学习人家的长处当然没错，但一定也要保留自己的特色——武侠文化。

绝不无聊的游戏生活

有《鹿鼎记》玩家开玩笑说：玩《鹿鼎记》，你不用担心无事可做。从上午10:00开始，一直到晚上11：00，只要你愿意，就可以忙个不停。满汉全席、消灭蛮力野人、金顶乱世、挑战兽喜、挑战符鹿、十八神兽、百里挑一、科举考试、吆五喝六……一个接一个的副本活动，会让你应接不暇，甚至觉得时间不够用。

如果你是“夜猫子”，或者不喜欢常规活动，也一样有得玩。你可以去挖掘吴三桂的宝藏，可以到韦小宝的梦境里走一遭，可以去鳌拜藏兵库夺宝，可以给帮派城市的建设添砖加瓦，可以到野外地图刻苦修炼。将等级提升到50级后，你还可以前往龙掘之境，去和其他服务器的朋友们聊聊天、喝


他们说，修为达到50级，就有机会拥有第二职业；我现在47级，还差3级


信仰接引人之一，决定着我的养成路线


替桂公公做出好菜品，得到了满分嘉奖


鳌拜藏兵库里竟然有这么多的黄金

杯茶、吃个包子。

好吧，我知道你想做个生活玩家。采药、制药、采矿、伐木、耕种、缝纫、烹饪、剥皮、花匠、炫巧等15种生活技能，你喜欢哪些，自己随便挑。全部都喜欢？那就全部都学呗，只要你觉得时间够用。

可别小看了这些生活技能，你要是真的全学好了，在《鹿鼎记》里也就衣食无忧了。好吃的咱自己做、补药自己炼、装备自己弄、家具自己造，就连房契都可以制作出来。有了房契，就可以入住公寓，成为有房一族了！

拥有如此充实的生活，你还会觉得无聊吗？

在《鹿鼎记》中等级提高后，各种做不完的事儿便接踵而至，确实让玩家感到充实。不得不承认，很多玩家喜欢这样的游戏生活。而且难得的是，它不像有些游戏，是“逼”着玩家去做，你不下副本，就没有装备……在《鹿鼎记》中，游戏生活相当自由。不愿意参加副本活动？没有关系，可以去野外地图修炼。不喜欢辛辛苦苦地寻觅装备？没关系，咱可以自己锻造。不喜欢玩游戏？呃，那就没辙了……

模拟人生，社区系统

喜欢养成类游戏的朋友，应该知道《模拟人生》这款单机游戏。游戏中极为逼真的生活，给我们提供了“重生一次”的机会。虽然仅限于游戏中，也足以令大家回味无穷。如今，《鹿鼎记》的社区系统，便给我们提供了崭新的“人生”道路。

玩家一踏入游戏中，就打上了“模拟人生”的烙印，必须为自己的人生奋斗。奋斗不单单是为了笑傲江湖、称雄天下，这目标太有追求了，一时半会儿恐怕完不成。起码，我们先得为自己的衣食住行考虑。

游戏里有住宅小区、有别墅建筑群、还有集体公寓。小区里设施完善，有景色优美的湖心小院、有硕果累累的果园、有开心牧场、有多功能宴会厅、有社区保洁、有小区商店……总之，与现实一样，各种配套设施应有尽有。

想要入住？没问题，拿钱来！钱不够？委屈一下，住集体公寓吧！没钱？没钱你还想买房？你也许会觉得有些残酷，但这才称得上是真实吧。如果好装备、好房子、好妞儿都让你无偿获得了，那这游戏还有什么意思呢……

大家也无需担心，更无需彷徨。相对于现实生活，游戏生活要公平得多。只要你够努力，好好地挣钱，别说集体公寓，就是小区土地咱也买得起。等我们有钱了，自己买块土地，盖上大别墅，娶个贤惠的妻子，生个聪明的小孩……这就是《鹿鼎记》玩家的幸福人生。

类似的游戏元素也在一些网游中出现过。不过这些内容很少能够自成一体融会贯通，《鹿鼎记》在这方面做得还不错。

功用各异的宠物系统

一只珍兽冲锋在前，一位佣兵“小蜜”守护在身旁，一条星座尾巴环绕于身。三种类型的宠物齐聚麾下，为玩家们的江湖生活保驾护航。

珍兽，顾名思义，指的是江湖上那些珍禽猛兽，什么老虎啊、白熊啊、小象啊……只要玩家愿意，就可以将其捕捉到手，教会它凶猛的技能，训练它成为自己的得力干将。

佣兵，本是江湖高手们的弟子。玩家与这些弟子比武，将其折服后，就可收为己用，让他们为自己冲锋陷阵。这些弟子身份各异，有如花似玉的美人儿、有阳刚气十足的莽夫、有飘逸洒脱的侠士……你看上了谁，就去向他（她）挑战吧。

星座尾巴是一种很奇特的玩意儿。据说它们原本是武林前辈的魂魄，在吸收日月精华后，衍变为一种具有灵性的精灵。携带它们出战，能够增强主人的属性能力，削弱对手的攻击力。同时，在吸取敌人精血后，星座尾巴还能幻化为敌人形状，具备不俗的攻击力。

行走江湖，有这三位“保镖”护驾，安全系数必然会提高不少。差点忘记提了，玩家们的“保镖”还有一位呢。不过，目前这位神秘的“保镖”尚未现身，在珍兽栏中暂以“？”代替。据我不负责任地猜想，此“保镖”有可能是角色们结婚后生育的宝宝。

你不是一个人在战斗！有了这四位伙伴的陪伴，相信大家的江湖生活将会增添许多乐趣。不过，我有点担心自己会被宠物抢镜头。宠物们身怀各种绝技，那么强力，日后出门打怪PK，什么事儿都让宠物们搞定了，我这个主角是不是就没用了……P


房契，入住房屋的重要凭证


小区地形图一览（部分）


小区设施齐全，还配有船只供业主们游览


如果买不起别墅，可以暂时先入住集体公寓。虽然简陋了点儿，但好歹能够遮风挡雨


看到我身后两个“保镖”没？一个是珍兽，一个是佣兵

头条新闻

■《成吉思汗2》首次封测开启



8月10日，《成吉思汗2》开启首次封测。《成吉思汗2》项目组负责人表示，《成吉思汗2》的首次封测是一次针对游戏功能测试的技术封闭测试，如服务器承载能力、版本稳定性、游戏平衡等问题，并不是为了招揽新用户而进行的市场宣传手段。她指出，《成吉思汗2》使用了更先进的引擎和技术，扩充了客服和运营团队，上线了在线意见提交平台，同时举办了各种游戏内外的活动来提高测试服务，麒麟有足够的信心做好这次封测。据悉，《成吉思汗2》在本次封测中游戏的十大特色将全面亮相，包括在广阔世界版图、千余种PK玩法基础上的四大战争玩法：“跨服战场”、“重装战车”、“领土战争”和“皇帝国战”。

■ 麒麟影业首部电影开机



由麒麟影业投资并全程主导营销发行的首部惊悚悬疑电影《夺命心跳》目前在西安开机拍摄。该片由影帝梁家辉、性感女神林熙蕾主演，青年导演张琦执导，讲述了林熙蕾饰演的女主角在做完心脏移植手术后，不断遇到诡异事件，她猜测这些都是由自己移植的心脏带来的，但梁家辉饰演的手术医生否定了她的猜想。在对事件不断追查中，林熙蕾发现隐藏在心脏移植手术背后的秘密……

■ 麒麟影业上阵《画皮Ⅱ》



由原《画皮》制片人，艺术、营销总监，现任麒麟影业CEO庞洪，副总裁、营销总监杨真鉴将携手华谊兄弟公司重量级电影操盘手、电影《风声》、《唐山大地震》监制人陈国富共同打造的《画皮Ⅱ》即将上阵。

据该片制片人庞洪透露，“此次《画皮Ⅱ》投资机构由四家组成，除《画皮》原投资方宁夏电影集团公司（原宁夏电影制片厂）和鼎龙达（北京）国际文化传媒有限公司将继续参与投资外，麒麟影业将作为承制方和营销推广机构全面操控《画皮Ⅱ》，华语电影王牌公司华谊兄弟此次也新晋加盟。”

电影《画皮Ⅱ》的演员阵容还没有全部确定，但原版中的周迅及陈坤已经确定加盟续集的拍摄。“我们邀请了多位高水准的编剧对《画皮Ⅱ》的故事构架进行了几十次调整，如今故事脉络已经相当成熟。我坚信周迅和陈坤的表演将是颠覆性和超越性的。”《画皮Ⅱ》艺术及营销总监杨真鉴说。

月评

■ 拍电影

小时候我一直想拍个MTV，设想了很多场景，也积攒了不少音乐，不停在脑海里做各种搭配，想到高潮处禁不住要流下热泪，不过正所谓巧妇难为无米之炊，我、我没有DV啊……

虽然麒麟影业与麒麟游戏是母公司旗下并列的两家公司，但联想到其它网游厂商在影视业的涉水，明显可以看到网游行业正在与影视业进行一种深度交互。

我想主要原因是这两者有个共通的属性：讲故事。

尽管网络游戏的本质就是打怪升级穿装备，但终归会有个背景，有条故事线，有个典型人物。如果直接通过游戏来体现，除非是十年一见的神作，否则肯定不如辅以电影这种宣传手段。90分钟的电影远比“无限的升级”来得简单，观众马上可以看到你的背景、你的故事、你的人物，假如被引起兴趣，说不定便会下载个游戏玩耍。

这与小说其实差不多，把一本有名气的小说进行改编，肯定比在官方网站上编几百字背景介绍要强无数倍。

以庞大的用户为基础，网游这种新型娱乐方式正以极快的速度与传统娱乐行业进行融合，从娱乐产业来讲，这种“大娱乐”的趋势十分明显，也许这才是网络游戏更大的意义所在。

继续说拍电影。除去正在拍摄的《魔兽世界》电影版外，似乎目前还没有与游戏相关紧密的主题电影，大都是一些植入广告操作。道理也很简单，目前很多游戏由于内容所限，很难成为电影题材。不过正如现在海外市场中游戏与影视的密切结合一样，相信过不了几年，各种国产游戏题材的电影、动画会接连出现，嘿，这不是坏事。P

梦幻聊斋

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：封测
●官方网站：http://lz.70yx.com/

■北京 红岸·暗花

《梦幻聊斋》挑战Q版回合视觉极限

《梦幻聊斋》于2008年春季立项，游戏世界观取材于清代柳泉居士蒲松龄先生的短篇小说《聊斋异志》，并提出“东方新魔幻”的制作理念。由于使用全新3D引擎，支持32位真彩色渲染技术，使得游戏画面十分优秀。



更为重要的是，《梦幻聊斋》全屏模式100%没有锯齿、色斑等缺点，彻底改观传统回合制网游画面粗糙、失真等缺点，而且笔者电脑配置为E5200+2G+9600GT的中等配置，在目前3开的情况下运行游戏还是比较顺畅，很少出现卡机现象。

进入游戏，仙女聂小倩与心上人宁采臣一左一右，一上一下，交相呼应。唯美的登陆界面，展示了其绘图功底，更令人期待精致的游戏画面。界面简朴实用，内嵌公告及补丁信息，让玩家能及时掌握最新动态。

进入登录界面，映入眼帘的是宁采臣与小倩小桥流水花前月下。耳边响起的是那首令人愉悦的梦幻聊斋的主题曲《梦幻的爱》，演唱者冯静恩。玩家可以通过密码框旁的软键盘输入密码，大大增强了安全性，人性化的记住账号可以让你免去重复输入的麻烦。

梦幻聊斋一共有四大种族，十六个人物可供选择，人鬼妖仙四大种族演绎着缠绵的爱情故事。

人族：宁采臣、阿宝、燕赤霞、宦娘

鬼族：王六郎、聂小倩、陆判、周小唯

妖族：海公子、花姑子、八大王、辛十四娘

仙族：十方、小龙女、韩湘子、嫦娥

值得一提的是，每个种族均提供两男两女，让玩家有丰富的选择余地。

特色系统

Q版坐骑

《梦幻聊斋》坐骑种类十分丰富，到一定级别时，玩家通过做任务就可以拥有坐骑。坐骑分战斗型和非战斗型，无论是聪明活泼的灵兽，还是大鼓、莲花座、蒲团这些道具，都可成为玩家坐骑。

变身系统

超级多的变身道具也是《梦幻聊斋》的一大特色，基本上所有的怪物都有概率掉变身道具，玩家花费技能点数学习变身后，就可以使用这些好玩的道具了，目前大约有一百多种样子供玩家变化。

基础系统

任务系统

进入游戏便会接到一个十分简单的新手任务，尽管这些任务目的是为了让玩家对游戏的操作进行上手，但过多的跑路任务并不有趣。

帮派系统

帮派系统中帮派技能是个亮点，学习帮派技能的好处之一就是能赚钱，因为装备制造技能就在帮派技能里，所以想发财，就要有帮派。每个帮派都有基地，通过升级基地来提升帮派的规模跟实力必不可少。

地图系统

游戏地图系统做得十分详细，各种NPC都能找到且有寻径，玩家们在寻找一般NPC时是不用费什么事的，但是在野外寻径时点有一个缺点，就是遇敌两次后会停止寻径，需要手动调整，这一点需要改进。



登录界面





各种可爱坐骑



变身“蚌女”

成吉思汗2

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://tg.70yx.com/han2/cb1/

■北京 红岸豆芽

《成吉思汗2》，战争的海洋

当灾难降临，“保家卫国浴血奋战”，会是很多人的心之所向。群雄逐鹿，峰烟四起，挥剑一呼，不罢不休。《成吉思汗2》就是这么一款，让人可抛头颅、洒热血的竞技世界。



《成吉思汗2》由麒麟游戏旗下精英研发团队历时3年潜心研发，共耗资2亿元巨额投入，通过史诗剧情的继承与延展，大量高端新技术的引进与革新，致力于带给中国玩家最优质的游戏品质。新增加欧洲古老职业，全新场景地图开放，版图面积更比前作整整扩大了4倍；众多PvP、PvE玩法设计，如全球最大的多人副本、攻城略地的城帮战等将全新登场。这绝对会是一个让人抱着电脑寸步不离的经典网游。下面就让我们来探究一下正在最新内测中《成吉思汗2》有什么奥秘。

PK，仍是《成吉思汗2》恒久不变的主题，无论是个人切磋，还是领主战、皇帝战仍至国战，各种各样的PK战场给每个有着一腔热血的男儿一个实现梦想的场所。不要犹豫，所谓PK，那便是要拼上全力，分个胜负，不到你死我活，誓不罢休。

跨服战场

《成吉思汗2》首次引进了跨服战场，让玩家不再局限于“一个”服务器。凡是网游玩家都知道，服务器一词是个让人又爱又恨的名词。服务器之间的距离，对于玩家来说，那便是两个平行世界一般，虽游戏内容相同，却互不开涉，老死不相往来的两个极端。以至服与服之间的争论，也仅止于各大游戏论坛背后的口水之争。你说本服某某天下第一，另一服又称我才是天下无敌，但究竟实力如何，口水仍旧是口水，谁也无法考证。

但《成吉思汗2》全新的跨服战，让口水停止与此。玩家们不用再发贴顶贞，争个脸红脖子粗，若是你觉得自己有实力，觉得自己才是至尊王者，那么就请穿上你的战袍，带上你出生入死的弟兄，加入这场跨服战，让全天下都看看，谁才是真正的巅峰。

不过此战场，不单要有足够的胆识，更要有足够的能力，和一帮必不可少的生死弟兄。因为这不是个人的切磋，这是百区争雄、世界大战前线，是百万无畏战神，争夺无上皇权的所在。

重装战车

全新登场的“铁甲战车”是《成吉思汗2》中最无坚不摧的秘密武器。它横扫千军的威力，在攻城战中起着决定性的作用。庞大彪悍的体型，强力秒杀的攻击，绝对是让敌方望之怯步的强大武器。论你是血厚如牛的战士，还是体态轻盈的法师，遇上它，那也得道一句我佛慈悲，乖乖的归依吧。自然，这般神兵利器不是随便什么人都可以驾驭的，被誉为最具杀伤性武器的“铁甲战车”，可不是路边的野花，随意采哦。除了要有基本的操作技巧外，还得有足够的人品（运气），无论单人单车急速冲锋，或是多人同乘释放组合技能，“铁甲战车”都是战场上的死亡使者——车到人倒。自然，这天下没有最强力的武器，只有更巅峰的玩家。再厉害的杀伤性武器，也抵不上级品菜鸟玩家的操作，技术才是根本。



领土战争

在《成吉思汗2》的世界里，新加入了“势力”概念，从东洋到波斯，从越南到罗马帝国，中世纪的欧亚版图被割裂成数个据点，新旧更迭之际，而有实力的帮派可占据这些中立地图成为自己的据点。由此这据点理所当然，就成了众人抢夺的战场。组织本帮的兄弟姐妹，来一场帮派战争，争夺下这个据点归于自己领土之内，不失为一展自帮雄风的大好机会。而且在据点中，玩家可选择经营和发展据点成为强大的战争堡垒或者是缩小的城市。只是野心并不是存在于一个人身上，羊肥马壮，人人自是都想分一杯羹。据点与据点，帮会与帮会的战争，也就会一直沿续下去。

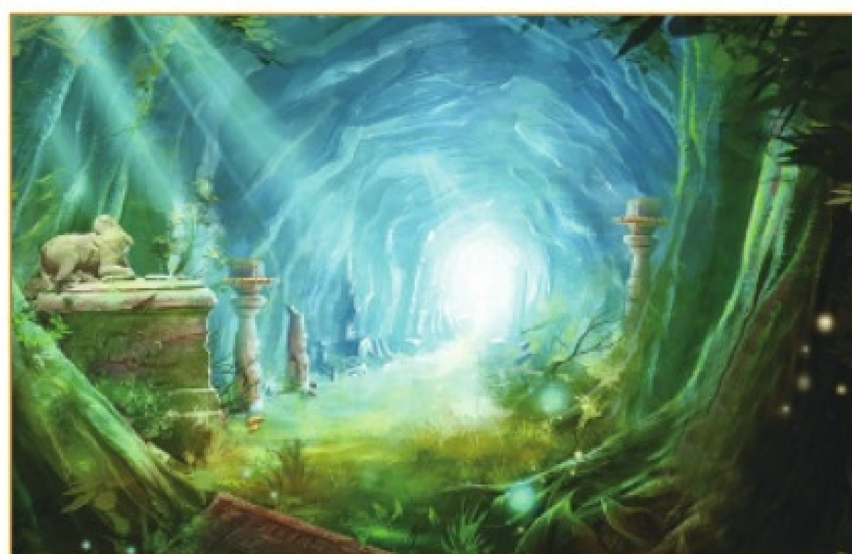


皇帝国战

群雄逐鹿，纷争天下。《成吉思汗2》分四国，诸国都有各自的国君。但天下分久必合，合久必分，谁可以坐拥天下，登上四国之主，皇帝国战给你这个答案。

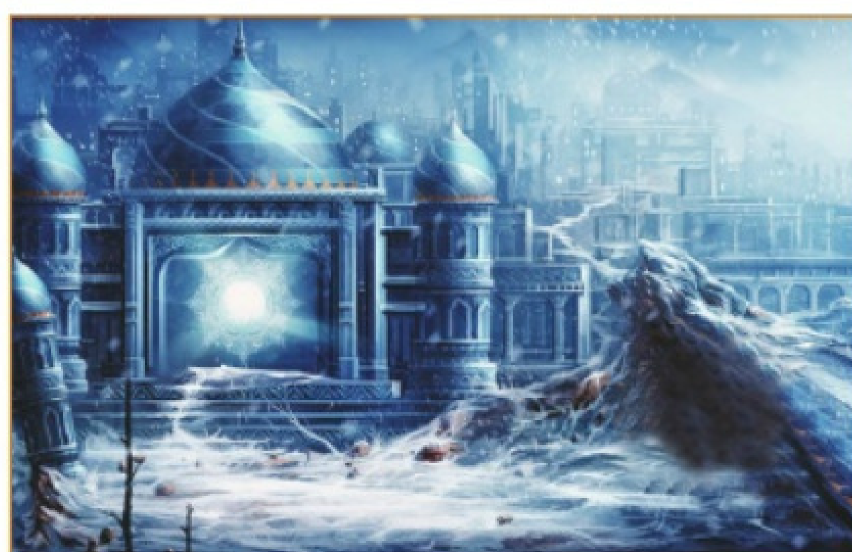
国战，顾名思义，举国上下的全民运动。人数之众，场面之宏大，绝对会占足你的眼球。做为一国之君的国主，怎么指挥国民取得胜利成为最大的考验。成者为王，败者为寇，这不仅仅是个人的战争，更是赌上了一国全部的战场。胜利则可登上顶峰，傲视天下，成为万人之上的天可汗。失败，便是附首称臣，奉上无数珍品，上贡王者，以示诚服。这不是个人的得失，而是一国的荣辱，又怎能不让人拼上全力，誓死保家卫国。

若是有朝一日，登上顶峰，称号天可汗。但也不是就此天下太平，一世无忧。自古王者，能者居之，英雄豪杰，怎会久居人下，纷争国战，永无止尽。只要你肯，天下终有一天归你所有。

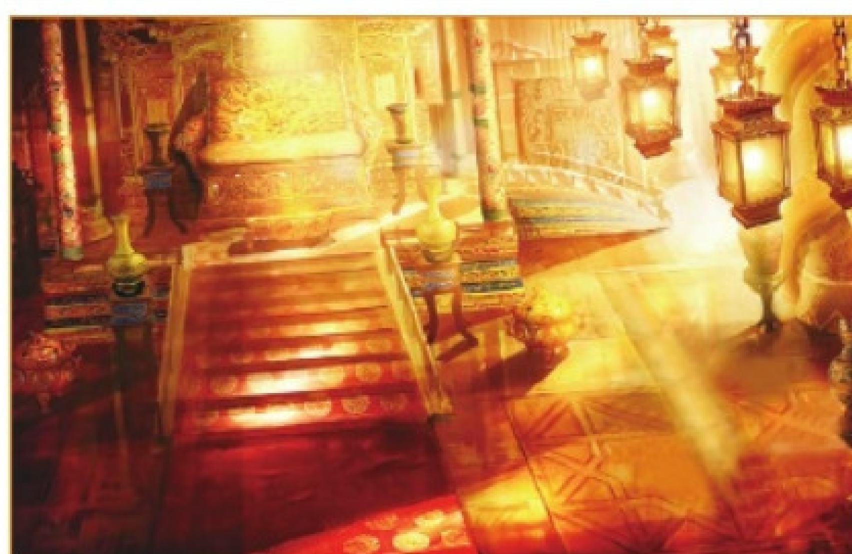


国家副本

《成吉思汗2》中有四个国家，每个国家都有一个国家副本，而国家机构中设置了军团领袖一职，不仅负责抵御边境的敌袭，还要定期组织国民开荒独有的国家副本。待到时机成熟，军团领袖可以组织自国的国民，开团挑战副本。既然是国家级的副本，必是有一定难度，想必玩家们都知道，副本之中最重要的就是配合，大家需要各司其职，互补长短。皮粗耐打的肉盾，风骚走位的输出，还有强大的奶瓶，每个职业都是必不可少的一员。当然怎么合理的分配与组织，就要看团长的经验了。正所谓兄弟齐心，其力断金，无论多么厉害的Boss，只要有足够的实力和默契，照样可以轻松放倒。



天山、楼兰、敦煌、昆仑都拥有各自不同的国家副本，掉落的宝物也各不相同。如果想要其它国家的宝物怎么办？很简单，这就是一个用实力说话的世界，组织上亲朋好友，挥军而上抢过来。不过坐拥他国的财富自然是美事一桩，但要想得到利益，就必先付出代价，对方又怎会乖乖的任人欺凌，战争将无处不在。



Boss战

在千万字的史诗剧情中，十八魔君的苏醒实际隐藏着西方邪恶势力的阴谋，一场来自地狱的逆袭，玩家领导的黄军团能否与之匹敌呢？成吉思汗的宿敌十八魔君有札木合、太阳汗、完颜洪烈、摩诃末、扎兰丁、基辅大公等等。个个都是令人闻风丧胆的强者，玩家们可组团挑战这些终级Boss。不过他们的威力可不能小窥，号称十八魔君，单单这一个“魔”字，就可见其威力不容忽视。就如其中之一的布尔乔亚（波西米亚之王），强大的布尔乔亚生前曾经是波西米亚之中的吉普赛人首领，后在一场和蒙古铁骑的遭遇战中被杀死。万念俱灰的灵魂被他自己修炼了几十年大预言术所救赎，向蒙古复仇的怨念将其完全幻化成紫炎邪体。又如伊洛夫（匈牙利之王）他可是现任族长顿河之王，他长相奇特，似一个穿着钢甲的野兽，常年茹毛饮血的部落造就了他强壮的身躯。无论是哪一个Boss，都有独具一格的强大实力。P



汇众教育
本期推荐校区
北京CBD

高考结束后怎么走?

一年一度的高考大幕落下，一些考生欣喜若狂，考入自己理想的学府，一些考生则失落伤怀，不知道高考之后自己身归何处。无论上大学与否，不久的未来，都要走向社会，走向工作。最终想要的结果都是想找到一份满意的工作，一个合适的社会坐标。

当前的社会现状是大学毕业生人数不断增多，就业率却在逐年下降。面对这种局面，中低学历的待业者都将做出各种选择，其中有大部分人首先选择的还是以学历为目标。下面就目前大多数人对学历的获取方式进行一下分析比较。

出路一：复读

高考刚失利的毕业生，有大部分人选择复读，甚至很多高分生因没有考上中意的大学也选择复读，在此提醒高考生，复读一定要慎重，不是所有的考生都适合复读。构成高考成绩不理想有多方面的原因，例如，基础薄弱、准备不足、心理压力大还有精力和智力等因素。每个准备走这条道路的人都必须提前审视清楚，分析自己高考失利的原因，有针对性的进行再复习。而与此同时，复读所带来的其他方面的影响也是很值得重视的。高考生一年比一年多，高校招生也在逐年增加，大学教育演变成大众教育。晚毕业一年，又将多一份就业竞争压力。况且复读结果还是未知，一年后才能见分晓，风险的确很大。

出路二：民办大学

民办大学实行的是宽进严出的教育方式，入学没有分数限制，毕业取证主要通过自学考试，认可度相对较高但获证较难，相当一部分学生在毕业时都很难获得学位，有的甚至连文凭也拿不到。很多中低学历的待业者为圆大学梦或者一时的冲动而选择民办大学就读，在此也特别提醒中低学历待业者一定要慎重，民办院校的全国自学考试通过本就非常困难，再加上大学教育管理松散，完全靠自觉并且要求学生有相当强的自学能力和自我控制能力，否则，就是在浪费时间，耗光金钱（三年学习下来总费用大概在4～5万左右）也未必能成就未来，这样的话还是奉劝改道行之。求学者一定要清醒的认识自己，慎重再慎重，不要为一时的热情冲昏头脑而做出错误的选择。

出路三：成人高考

考生必须通过国家级统一文化考试才能获得入学资格，完成规定学分后，获得国家承认的本、专科学历。成人高校的办学形式有脱产班、业余班、双休班，学生可根据自己的实际情况，选择学习方式并可就近入学。成人高校的学费较低，适合于学习潜能较大、家庭经济不宽裕的中低学历者就读，成人高校每年8月组织报名，10月考试，第二年新春入学。适合边工作，边学习人群。但是就业还得靠自己，没有专门的指导和就业渠道。针对只想完善自己学历不足的中低学历人群，建议选择。

出路四：网络学院

网络大学，是教育部批准、依托于名校的现代远程教育模式。试点高校绝大多数为全国重点高校，这些高校通过网络教育学院进行独立招生，毕业后授予与统招生同等效力的文凭和学位证书，且证书不加注“远程教育字样”。网络大学学习方便自由，端坐家中，轻击鼠标键盘即可完成大学学习。优点：知识可以随时学，反复学，不影响正常的上班作息时间。缺点：专业技能很难得到提高，往往自己很难有适合的专业实践设备、场地、场合，对所学知识进行消化。虽然较之前面几种方式更易取得学历，但对实际工作能力的提高是少。中低学历在职人群，建议选择！

出路五：就业技能培训+学历文凭

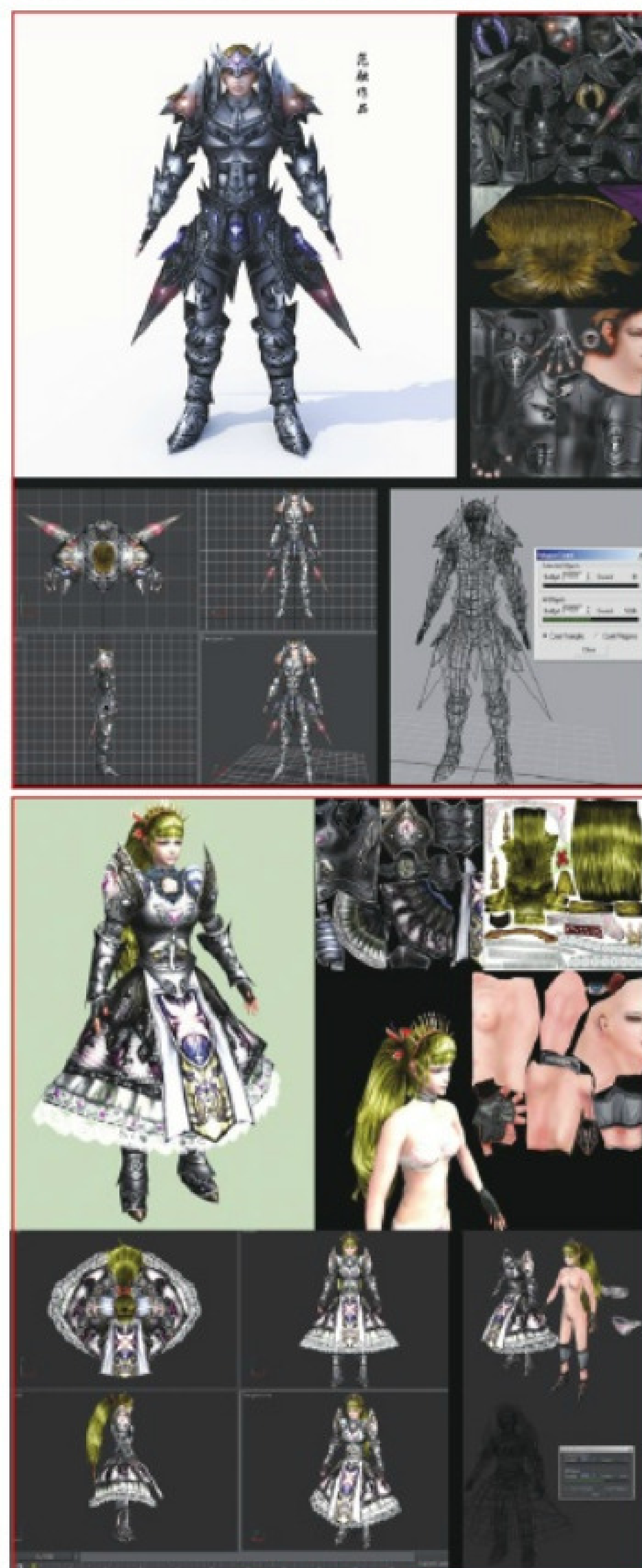
学习目的是就业，是为将来更好的就业更大的发展。如果上个二流大学，花光父母几乎所有的积蓄，换来一纸文凭，就业前景仍然渺茫。选择“技能+学历”的方式，既有技能同时又有学历，既可解决迫在眉睫的就业难题，又可为未来的职业提升打好坚实的基础。对于目前待业的中低学历人群是最佳的成功捷径。先利用一年左右的时间，学习一技之长，掌握一门主流、实用的好就业的技术同期参加多种多样的学历教育，主要目的是先解决就业难题，在工作中不断提升自己，积累工作经验，同时利用业余时间再经一年左右的时间即可弥补自身学历的差距，两年左右的时间就可做到“学历、技能两手抓”。这样既学到技术，又获得文凭，降低了学习成本，降低了学习风险，缩短了职业成功的时间，可谓是一举多得。在企业招聘更加注重能力的今天，这种新型的学习模式，无疑是高中及同等学历学生的福音。中低学历待业人群，强烈推荐！

经上面分析比较，单纯为了学历而学习的人群，在企业更加注重能力的今天，是不可取的，我们必须调整方向，抛弃唯学历论英雄的旧思想，审视自己，认清社会，思想观念更应及时转变，唯独技能和学历双管齐下，才能适应21世纪的人才要求，可喜的是现在很多中低学历待业者的家长已经认识到了这点。而对于家庭经济不宽裕，而又想更快、更稳妥让孩子获得成功家长，让孩子选择就业技能培训+学历文凭的学习方式，无疑是选择了一条成本低，风险小、最易成功的捷径。

职业技能培训的出现解决了高考落榜生和大学毕业生面临的难题，因为拥有一技之长的人越来越受到社会的认可。汇众教育作为中国娱乐教育领导品牌，多年来为中国IT行业培养数以万计的实用技能型人才，学员凭借系统的专业知识、丰富的项目经验及完备的职业素质，就业率高达97%，均成功就业于知名动漫游戏公司。P

汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇动漫游戏

记上海徐汇（动漫游戏）校区学员范融


范融角色作品

姓名：范融
学历：大学本科
主攻专业：游戏美术设计专业
就职企业：盛大网络
担任岗位：角色组长

画面太黑——关闭；人物走形——关闭；职业划分混乱——关闭……

2008年将从上海师范大学油画专业毕业的范融是个半职业玩家。他的游戏历程从最初的《金庸奇侠传》到《传奇》、《剑侠情缘》再到《热血江湖》、《完美世界国际版》，范融见证了中国网络游戏的发展，但是随着年龄的增长他发现自己对市场上现有的国产网络游戏越来越不满意，特别是人物角色模型有着诸多的缺点：鲜明的棱角、僵硬的表情和生涩的动作，这些都让从小学习美术的范融感到十分失望。这时范融升起了一个念头，为什么不自己打造一款网络游戏，一款符合自己理想中人物形象设置的网络游戏呢？

虽然有美术功底，又喜欢玩游戏，可是没有接受过系统培训的范融无法把两者结合起来。无意间范融从网上看到了汇众教育的招生启示，起初也是抱着试试看的心态跟汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区的老师交流了一下，经过系统的咨询，亲自的上门考察，范融最终决定到汇众教育接受培训。在上海徐汇（动漫游戏）校区学习的时间里，范融又找回了自己在从前玩游戏时的那份激情。看着脑海中的巧妙构思逐步通过自己的努力转变为现实时，范融很陶醉。

在校上课时，同学们学的都很认真，范融在这种氛围中感到压力与动力同在，而这也让范融一刻都不放松的向前走着。上海徐汇（动漫游戏）校区的老师上课时总是在一种轻松和愉快的过程中进行着，这让范融埋头苦学之余得到极大的放松。学习的过程就在压力和乐趣之间徘徊前进，有时为了能实现自己心中所想的画面，废寝忘食也是常有的事。

从汇众教育毕业后范融顺利地签到了上海易当网络科技有限公司。日前又凭借专业的技能入职盛大公司，担任《神迹》项目组角色组长职务。“现在的工作虽然有些压力，可是我却是忙在其中，乐在其中。每天都有不同的挑战，每天都有完成挑战之后的快感，我喜欢我的工作。”范融说道，“是汇众教育给了我希望，让我有机会从事我心中所想的职业，让我掌握了将梦想变为现实的技能，让我可以圆心中的游戏梦。”

正如鲁迅先生所说——不满足是向上的车轮。因为对现有游戏画面不满足，范融的游戏美工学习充满动力，从而使自己不断进步，最终成就心中的游戏梦。知足知不足，有为有弗为，让我们将不满作为动力，努力完成让自己满意的事情。在这里我们衷心的祝福范融在职场中一帆风顺，平步青云。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介：

2004年6月汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外，学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才，并多次获得集团总部颁发的 “十佳校区” “殊荣。

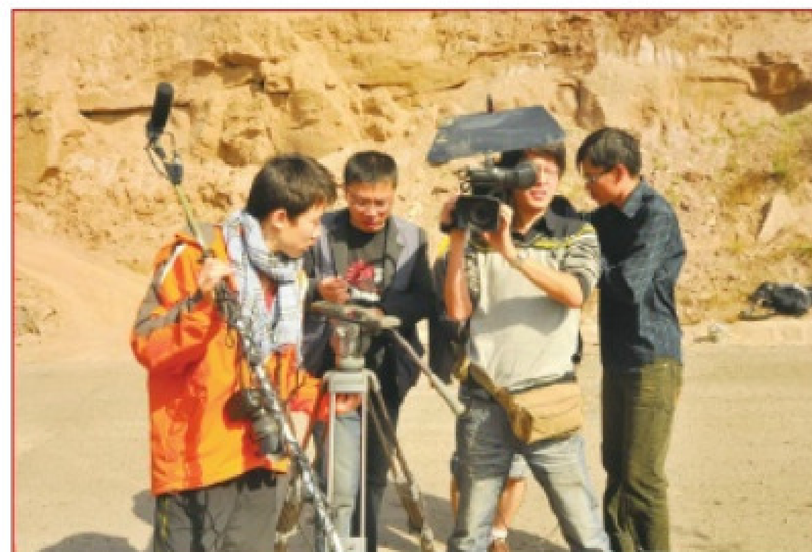
汇众教育
本期推荐校区
影视校区

毕业生忙“回炉” 在校生忙“充电”

曾经，上大学是未来的出路，是日后拥有好工作的保障，考上大学的孩子成为了家庭甚至一个家族的荣耀，称之为“天之骄子”。寒窗苦读十二载，为的就是走进大学校园的那一天。然而，随着大学生就业难问题的日益严重，越来越多的人开始改变这种看法。那么身在象塔里的学子们，他们又是怎么想的呢？

大学本应是人生中一段宝贵的经历，然而，某高校本科毕业生小连“回炉”读技校后，开学才两周，他竟语出惊人：“我的大学真是白读了！”

小连今年刚从某省属高校计算机科学技术专业毕业，一直没找到工作。当他得知某技校能将毕业生输送到知名企业工作后，就报了名。“当初考大学，选择了计算机专业，感觉应该能学到有用的技能，但没想到找工作会那么难。”小连说。去年下半年，他频频跑招聘会，做过销售，卖过保险。“大学里学的知识很空，派不上用场。”


2009年10月，V011班同学前往山西碛口，拍摄《枣恋》

当越来越多的在大学毕业生“回炉”学习技能的时候，在校的学生也逐渐的意识到了这一点。“看着学长学姐们为了找到一份工作四处奔波，并且屡屡受挫，真的不愿意去想像自己明年毕业的时候会是什么情况。”正在北京某工业大学电子商务专业就读的小吴，看了太多学长学姐的求职经历，充满了深深的危机感，对未来相当的迷茫。

“最后一年基本上就没有课了，很多同学都在忙着找单位实习。大多是销售方面的，和我们所学的电子商务根本挨不上边。我想，与其混一年，不如学点实用的技术，为毕业做好充分的准备。”抱着这样的想法，小吴开始寻找适合的学校，准备把实习的一年用来学习充电。一直喜欢摄影摄像的小吴，在校期间就是学校话剧团的成员，他把目光投向了从事影视教学的学校。经过咨询、对比、试听课程，小吴最终选择到汇众教育数字影视学院学习“影视制作全流程”专业。


导播机实践课

“是汇众教育数字影视学院完善的就业体系吸引了我的注意。我之所以要学习，就是为了将来可以拥有一份稳定、高薪的工作。看到从数字影视学院毕业的学生，如今都被学校推荐到央视、北京电视台、光线传媒这些知名的单位工作，我非常羡慕也更坚定了我学习技能的决心。入学后即签《就业推荐协议》，让我的顾虑一下子减轻了，可以集中全部精力去学习，为自己的未来而奋斗！”在填写学生情况反馈表时，小吴告诉我们，“选择数字影视学院的第二个原因是专业课程设置和教学方法的与众不同。其它学校的课程都是某个环节的学习，比如学剪辑，就只学剪辑。学的内容比较单一，不利于就业。数字影视学院的课程是目前全国唯一一家全流程设置的。从策划、编导到摄像、剪辑、特效，完全是按照一部影视作品的制作流程而设置的课程。一年之后，我就可以掌握影视作品的全部制作环节，将来工作选择面就要宽广的多。而且数字影视学院的课程全部都是实践课，学校的老师都是有多年丰富经验的业内人士，提供给学生的拍摄设备也非常的全面。在大学就是因为缺少实践课，空有理论，才出现了就业难的情况。而我在这里可以拍摄多部属于自己的作品，在学习的同时就积累了丰富的经验。”


高清课堂一景

像小吴这样，充满危机感的高校学生越来越多，利用实习期或者假期学习技能的学生也越来越多。有危机应该是件好事，当我们面对未知时，不能恐慌，不能迷茫，要未雨绸缪，理性的分析，积极的想办法改变才是最关键最重要的。通过到专业性很强的学校学习技能，来弥补大学教学模式中理论多、实践少的不足。


拍摄实践课

数字影视学院建校五年来输送的近千名学生，如今都已成为了行业的骨干力量，深受各大企业好评。一年后在他们的队伍中，我们就可以看到小吴同学的身影。当小吴的同学们还在为找工作奔波时，他已经成为了一名相当于拥有两年工作经验的影视制作专业人才。

如果你还在为找不到工作而苦恼，如果你想进入知名企业就业，数字影视学院的教学管理体系、就业保障体系可以说是从根本上为你提供了一个优质的解决方案和工作保障。

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村
（游戏）校区

记汇众教育北京中关村（游戏）校区朱鑫荣

优秀学员：朱鑫荣
学历：高中
主攻专业：游戏美术设计
毕业院校：汇众教育北京中关村（游戏）校区
就业单位：台湾大宇资讯
就职岗位：游戏场景设计师


朱鑫熔

学历？能力？该何去何从

高中毕业后，为了丰富自己的阅历，也为了拿到一个更好的学历，以便在求职时增加自己的砝码，朱鑫荣选择了在某大学继续教育学院学习，可是在大学期间的学习朱鑫荣只是学到了一大堆的理论知识，实际操作的能力几乎为“0”。学历在苍白的能力面前变成了一纸空文，无任何说服力。面对就业的压力，朱鑫荣认识到唯有实实在在的能力才能助自己走进职场。无意间朱鑫荣知道了汇众教育，从小爱玩游戏的他决定到汇众教育北京中关村（游戏）校区继续深造。当时他认为将爱好转换为职业会是个不错的选择。事实证明，朱鑫荣当时的选择是正确的。

选择汇众，让能力决定未来

走进汇众后，朱鑫荣选择了游戏美术设计专业，在强烈的科技氛围，浓厚的学习氛围中，朱鑫荣踏实的走过了一年。从以前的游戏玩家，到现在自己设计游戏中的场景，角色的转换使朱鑫荣对课程有着极大的兴致。兴趣让学习成为了一种享受，朱鑫荣在这一年中学到了扎实的游戏美术设计方面的知识，并制作完成了大量的作品。一年的时间在这种忙碌的学习中很快结束了，当台湾大宇资讯来学校招聘时，朱鑫荣凭借自己出众的专业知识征服了负责招聘的大宇经理，顺利入职，担任3D场景师的职务。朱鑫荣开始了他的职场之路。


建模场景图

能力至上，成就职场

如今的朱鑫荣已经是一个职场白领了，做喜欢的工作，拿满意的薪水。这对于一些有着高学历的大学生、硕士生也是可望而不可求的，谁又能想到一个只有高中毕业的学生让这些梦想变为了现实。能力，代表着一种生存的手段，它不等同于学历，学历固然重要，可是现实中社会需要的还是有能力的人才。朱鑫荣曾经这样说过：“如果你还在为不知道选择一个继续教育学院拿学历还是学习真正技能从事自己喜欢的行业苦恼，我想大家能够参考下我的经历。我选择了汇众教育北京中关村（游戏）校区，在老师细致专业的指导下，我获益匪浅。在校期间，实际项目的操练、诸多的企业来学校选聘人才，这些都让我对以后的就业充满信心，可以毫无后顾之忧的专心学习。谢谢我的母校，是她让我具备了踏入职场的能力，给了我工作，给了我希望。”

朱鑫荣的成功不是偶然，在现实中的学历能力PK中，我们可能更倾向于学历，可是最终决定我们是否能够在职场中走的更远的是能力。一纸文凭很苍白，没有能力的护驾它就是一张纸。朱鑫荣及时的转变了思维，分清了轻重，所以，找到了应该努力的方向，最终实现了他的梦想。

注： 台湾大宇资讯简介：大宇资讯自1988年4月成立至今，已有20多年的历史了。它从创始之初100万元资本发展至今，不仅成功上市，总资本达到4.7亿元，而且它研发出的如仙剑奇侠传、轩辕剑、大富翁等脍炙人口的系列大作被广大的游戏玩家所认可。产品的视角随着科技时代的进步从PC Game拓展至Console Game、Online Game、Mobile Game及Casual Game等范围。

汇众教育北京中关村（游戏）校区简介：

2004年6月，汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

北京中关村(游戏)校区作为汇众教育北京直营培训中心之一，长期致力于游戏人才的开发与培养，数年来已为业内培养大批游戏制作精英，遍布新浪、搜狐、完美动力、金山、网易等各大知名企业，并深受广泛好评。凭借得天独厚的地理和科技优势，学院已与全国500家游戏公司达成长期战略合作协议，以完善的就业推荐服务，让您站在更高起跑线！ P

■写在前面

最近一段时间，陆续又有很多国产桌游面市，国内桌游市场进一步繁荣起来。国产桌游数量多，这是一件好事，但某些产品的品质及其设计者的心态，却有相当的令人担忧之处。首先是产品的独创性不够，很多都是国外知名产品的汉化版（加入中国文化元素）或简单模仿。设计者期望自己的产品早些面市的心态可以理解，但产品正式推出前需要相当时间的测试，以对规则及平衡性等方面进行一定的调整。现下很多产品的严谨度不足，大概也和仓促上市缺乏测试有关。

集换式卡牌，只是桌游中一个分支，但却是最早进入中国玩家视野的。在两三年之前，我们能玩到的集换式卡牌游戏，都不是国产的。但随着桌面游戏在国内的蓬勃发展，国产原创桌游大量涌现，而作为桌游一种的集换式卡牌游戏，或许由于其本身具有的“长久吸金”的特点，也备受关注起来，一时间也出现了相当数量的国产集换式卡牌游戏。

国产集换式卡牌游戏在自身发展过程中，显露出这样那样的问题，本期特别刊出一篇《关于国产原创集换式卡牌游戏的几点思考》，为了回避褒扬或者贬低的嫌疑，文中将不出现具体的国产集换式卡牌游戏名字，需要举例时则以万智牌、魔兽卡牌等资深游戏为例。不过国产集换式卡牌的制作者或玩家，却可对号入座一下，看看自己的游戏是否有这方面的问题，总之是有则改之无则加勉吧。当然，这只是该文作者自己的观点，有不同意见也可提出探讨。

本期的国外精品桌游介绍，共介绍了四款游戏，分别是《马王争霸》《水瓶座》《洛阳城外》及《澳门》。

《马王争霸》是一款比较综合的赛马类游戏，买马、跑马、赌马等各方面均有涉及，国内的赛马类游戏的Fans虽不算多，但都异常忠实，这款游戏他们都该尝试一下。

《水瓶座》属于比较轻松的“小游戏”，是聚会放松的佳品，玩惯了策略类桌游的玩家，可以用它来放松调剂一下。

《洛阳城外》和《澳门》这两款游戏均非国人制作，但都是与中国背景相关的，玩起来也许会有些熟悉感和亲切感。另外，这两款游戏都是不错的策略游戏，好于此道的玩家可以关注一下。

本期的“德国年度游戏大奖演义（五）”讲述的是1988、1989两年间的桌游故事，这是SDJ发展的第十个年头，而本次的焦点人物是Klaus Teuber，他就是著名的《卡坦岛》的作者，之后的演义中，还将多次提到这个名字，他将带给我们无限的精彩。

本期魔兽卡牌部分，刊登的是“2010魔兽卡牌世界冠军赛报道”，当然，这不是一个纯粹意义上的赛事报道，更像是一个大型聚会的亲历记，正如文章的题目一样——娱乐第一，比赛第二。

以下公布本期魔兽卡牌抽奖活动的奖品：
一等奖1名 幽灵虎宝宝
二等奖3名 海象人风筝
三等奖5名 袖珍迅猛龙
鼓励奖20名 跳舞

接下来是公布7月中的中奖名单：
一等奖 浙江 冯南
二等奖 陕西 高飞 四川 徐靖 甘肃 赵智
三等奖 山西 冯霄阳 陕西 韩小霜 吉林 李炳政
内蒙古 于平 广东 刘健
鼓励奖 北京 蔡铮 等

■马王争霸



游戏名称：Long Shot
中文名称：马王争霸
游戏人数：3~8人（5或6人最佳）
设计者：Chris Handy
出品公司：Z-Man Games /人人桌游
出品时间：2009年

《马王争霸》是一个紧张激烈的赛马游戏，玩家通过购买马匹、下注、操作马匹等手段在赛场上纵横驰骋。最终赢得最多钱的玩家将获得游戏的胜利。

《马王争霸》是一款标准的版图游戏，一张大大的折叠图板，绘有赛马的圆形跑道、前三名的领奖台等。游戏中一共有10匹马，都用了模型，一开始要将十匹马放在起跑线上，然后每个玩家发25块钱和一个重掷片以及五张马王争霸牌。玩家轮流行动，如果玩家还没有购买任意一匹马，那么当他回合开始时，他要掷两个骰子，一个叫马骰，一个叫移动骰，根据这两个骰子的结果，将决定那一匹马走几步（如果移动骰子的结果为零，则玩家可以获得拿牌的特权）。然后玩家可以选择执行一个行动：1.购买一匹马，玩家可以从十匹马里挑选，已经被买走的就不能再买了，每张马都有一张属性牌，上面写着马的名字、购买的价格、特殊能力、获胜的赔率、移动能力、编号等，玩家买到后就可以放在自己面前；2.给一匹马下注5元，玩家可以选择任意一匹马，但有一个限定，就是这匹马不能是已经到达终点或者进入不能下注区域（这个区域就是赛程的最后1/4路程内）的马；3.出一张马王争霸牌，游戏中104张马王争霸牌，分为金钱牌（可以让玩家获得现金）、移动牌（可以让玩家挪动马匹前进或后退）、偷窃牌（可以拿别的玩家的牌）、指定马匹牌（针对某一马匹的效果牌），玩家选择一张后执行牌上的效果；4.丢弃两张牌，得到5元。玩家从上述4中行动中选择一个行动后，从马王争霸牌牌堆补一张牌，然后回合结束，到下一个玩家。

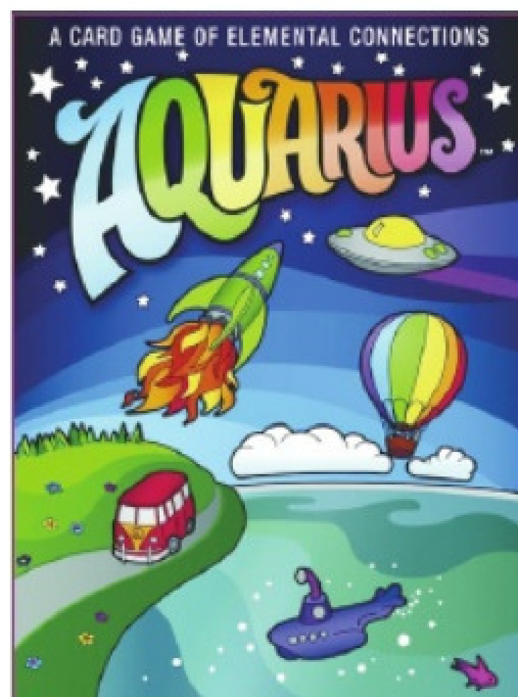
玩家在拥有自己的马后（每个玩家可以拥有多匹马），在自己回合开始时，扔骰子之前，可以查看自己马的特殊能力，如果符合情况，就可以发动，除此之外，每匹马还有移动能力，所谓的移动能力，就是当玩家投掷两颗骰子时，如果没有投中自己马，但是自己的马在移动能力栏里也有这个号，则自己的这匹马也可以移动相应的步数，这种移动能力关联的数字越多，也直接影响了马的购买价格越贵。

游戏当有三匹马冲过终点后结束，第一名的马主人可以得到100元，第二



名75，第三名50，给这些马下注的玩家还可以根据马的名次和赔率获得钱，最后加上剩余的现金，钱最多的玩家获胜。

这款赛马游戏，较之前出的《Winner's Circle》《Ave Caesar》都要胜出一筹，既包含了竞速，又包含了赌马，而且整体流程简单清晰，玩家不需要进行过多的计算，从而也突出了赌马的娱乐性。是能适合8人的且较为欢乐的聚会版图游戏，目前与之同类型的游戏较少，多数都是卡牌游戏，而且缺乏游戏过程和深度。目前这款游戏已经由上海人人桌游公司出版了正版中文版，使游戏过程中不再有语言障碍。很适合桌游吧推荐给人多的玩家，当聚会人多，而又不甘心只玩小品游戏时，就让我们赌马吧！P



■水瓶座

游戏名称：Aquarius
中文名称：水瓶座
游戏人数：2~5人（3人最佳）
设计者：Andrew Looney
出品公司：Looney Labs/新天鹅堡
出品时间：1998年

这是一款轻松简单的小游戏，出版时间已经是十几年前，但就像我们将《神机妙算》（上一期介绍的被遗忘的好游戏）从众多平凡游戏中挖掘出来一样，水瓶座也是这么一款值得一玩再玩的游戏。

游戏全部由精美的卡牌组成，没有任何文字，卡牌上总共会出现5种元素的图形，分别是水、火、风、宇宙和大地，玩家们在游戏开始时要暗抽一张目标卡，卡上绘有其中一种元素，玩家要在游戏中将这种元素七张连在一起，就能获胜。游戏中的每张牌上都可能出现1种或几种元素，这些牌在开始时每人发3张，玩家轮流出牌，出一张抓一张，玩家将牌放到桌子上，要和现有的牌连在一起，牌与牌之间不能错位，必须一边完全对另一边，如果牌都抓完还没有玩家把自己的元素七张连在一起，那么连得最长的玩家获胜。

你是否已经感觉到了游戏规则的简单程度？但你是否也为之吸引，觉得玩起来肯定很有意思？这就是好游戏带给我们的第一感觉，简单的规则、丰富的变化、无穷的趣味，游戏虽小但却足以满足我们对娱乐的需求。

游戏设计者也在简单拼图的规则下，增加了几张特殊牌，从而使游戏变得复杂一些——

Movea Card：移动一张牌到另一个位置，但不可以旋转，同时要遵循放牌的规则。

Zapa Card：从已经出的牌里拿回一张。

Shuffle Goals：重新分配目标卡。

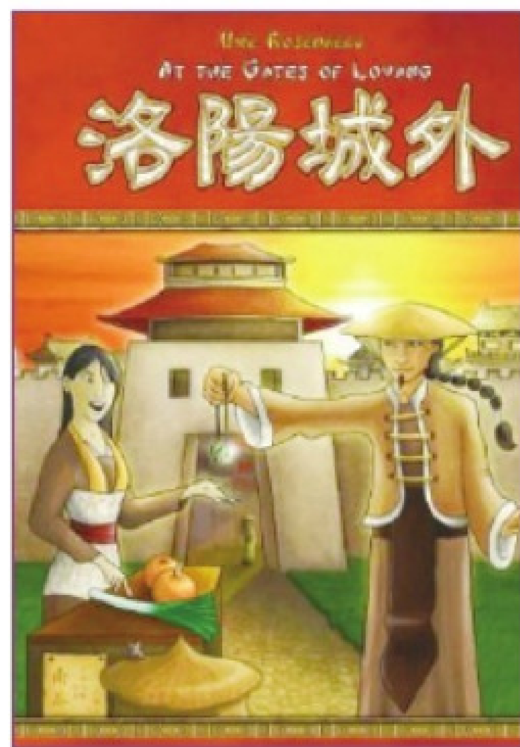
Trade Goals：和另一个玩家换目标卡，不足五人时，也可以和没人用的目标换。

Trade Hands：和另一个玩家交换所有手牌。

在经过以上几张牌的增强外，貌似简单的流程，又增加了一些变数，使游戏更加的有趣了，你可以想想，你马上就要完成目标，但是有个玩家要求重新分配目标卡，这将是多么崩溃的一件事。

像这样的小卡牌游戏很多，比如《鲨鱼来了》《蟑螂沙拉》等等，都是聚会佳品。玩累了策略游戏玩家，玩几盘小游戏放松下，才算得上的是完整的桌游时间啊。P





■洛阳城外

游戏名称：At the Gates of Loyang
中文名称：洛阳城外
游戏人数：1~4人（3人最佳）
设计者：Uwe Rosenberg
出品公司：Wargames Club Publishing/Z-Man Games
出品时间：2009年

这款游戏是Uwe Rosenberg丰收三部曲的最后一个收关游戏，之前两部是大名鼎鼎的《农场主》（Agricola）和《勒阿弗尔》（Le Havre），这两部作品都是策略游戏排名前十的游戏。在这三部曲中，洛阳城外是较为简单的一款，算是对设计师理念进行理解的入门游戏。所谓"丰收"，就是因为"食物"在游戏中由始至终，都是玩家需要关注和满足的要素之一，如果不能很好地解决游戏中"食物"的问题，那么，玩家肯定会输。这就是游戏设计师的精髓所在。

《洛阳城外》表现了玩家作为一个农民，如果通过种田，卖菜来获得金钱。而通过获得的金钱再买分数，分数最高的人就是胜利。玩家在游戏开始时都有一块起始田，10块钱和一个既有商铺又有记分轨道的图板，玩家同时还将得到8块私田，这些田按面积分成4个等级，每个等级2张，面积越大的，可种的蔬菜种类越少，面积小的，则可以种高级的蔬菜。蔬菜从低到高是麦子-南瓜-萝卜-白菜-青豆-韭菜。玩家一开始要在起始田里中一种蔬菜，先从商铺买一个想种的蔬菜当种子，然后放到田里，起始田是一个九块田，种什么就用什么菜指示物填满，玩家在每回合都可以收获一个，起始田收获干净后，游戏也将结束。

游戏分成几个步骤，第一步骤是收获，玩家们都从自己的每个田里收一个蔬菜，第二步骤是开田，玩家从自己的私田卡里翻开一张，这块田就可以种蔬菜了。第三步是拿牌，玩家每人发四张牌，这些牌里包含五种牌：私田（玩家可以花2元钱购买，然后就拥有这块田，可以种蔬菜），熟客（玩家需要交付给他蔬菜，每次交付都会得到钱，总共四次，给的钱逐次递增，但是玩家必须持续供给，第一次不给将由好标记变成坏标记，之后再有任何回合没有供

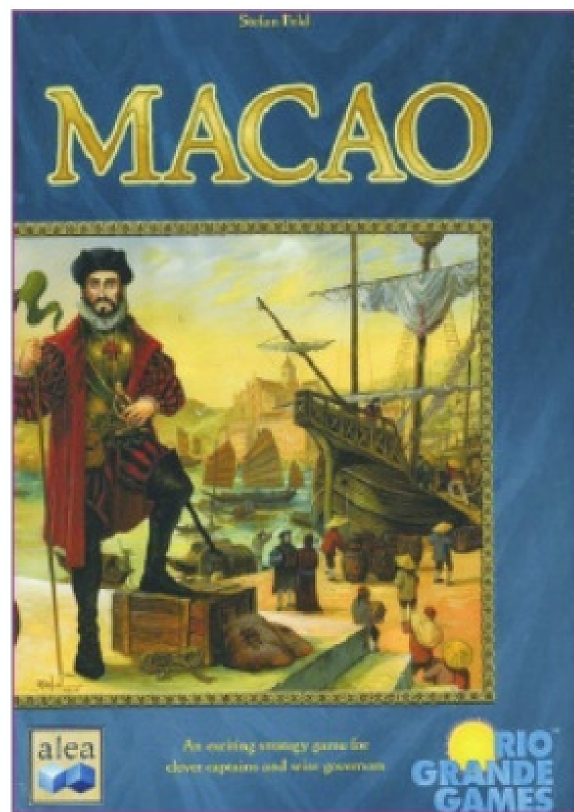
给，就扣2元钱），流客（一次性需要3个蔬菜的客人，但如果流客过多，流客给的钱将减少，反之，如果熟客多，流客少，那么流客给的钱就会增加），货摊（每个货摊都提供三个不同的货物，每个货物下面都绘有小碗，碗的数量代表兑换的比例，一般都是一比一，玩家可以在行动阶段和他兑换蔬菜）和帮手（这种牌类型行动牌，玩家可以在行动阶段执行帮手的能力来帮助自己，帮手种类很多，各不相同，但只要时机合适，还是会发挥很重要的作用）。

在游戏机制的设定下，玩家可以在这个步骤获得两张牌，获得的牌面朝上放在自己图版对应的位置上，每个玩家都拿完牌后，进入行动阶段，由最后拿牌的人先开始，玩家可以做什么行动呢？1.玩家可以在自己的商铺里买卖蔬菜；2.玩家可以将蔬菜种到田里；3.玩家可以和自己的货摊换货物；4.玩家可以交货给熟客和流客；5.玩家可以使用或丢弃帮手；6.玩家可以购买一次双牌，双牌的概念就是从牌堆摸两张牌，玩家可以决定是否保留这些牌，如果两张都保留，玩家必须堆叠放置，当上面的一张失效后，才能用下面的一张；7.玩家可以购买分数，每回合第一次买分，可以让棋子沿记分轨道向上一格，当回合如果再买，则是走到几分花多少钱，比如，玩家现在7分，他本回合先花1块钱可以到8分，如果他还想得分，就需要花9块钱，因为他要走到9分的格了。



游戏就是这样不断循环，收菜-开田-发牌-行动，轮流进行，直到九回合结束，谁的分多谁赢，如果出现平分，谁剩下的钱多谁赢。游戏中有个小提示，玩家在没钱或任何需要钱的时候都可以贷款，每贷一次可以得到5元，但要得到一张贷款牌，此牌无法偿还，在游戏结束后，直接让玩家的分数退一格。

这款游戏在统筹规划上，比前两款游戏要短很多，玩家并不需要特别长远的规划，当然，游戏机制本身也没有给玩家这个余地，所以对于喜欢策略游戏的玩家而言，无法满足他们对策略成分的追求。但作为一款偏向家庭或轻度策略的游戏，还是很全面和严谨的。推荐给希望尝试策略游戏的玩家，是个还不错的选择。P



■澳门

游戏名称：Macao
中文名称：澳门
游戏人数：2~4人（4人最佳）
建议玩家年龄：12岁以上
出品公司：Ravensburger /Rio Grande Games
出品时间：2009年

又是一款以中国城市文化为背景的游戏，近一段时间，涉及中国文化的游戏在逐渐增多，这也说明，不仅中国市场开始被外国厂商所瞩目，中国几千年来的文化，也成为外国设计师可以广泛利用的新天地。

澳门自古就是一个港口城市，而这款游戏也是让玩家在澳门经商、海运、发展，从事各种贸易活动，从而获得分数，分数最高的玩家将获得胜利。

《澳门》在内容上对整个贸易体系进行了卡牌化处理，玩家在游戏中可以使用各种建筑物、人物以及公文牌，从而让自己拥有一些特权以及获得金钱的途径。并且通过占领城市中的建筑物，还可以获得商品，进而出动自己的商船出海贸易，获得分数。这样玩家有很多如何进行游戏的选择，提高了游戏的耐玩度。

在游戏机制上，玩家们在回合开始时，首先是挑选各种卡牌，按照先手顺序每人一张，然后这些牌归玩家所有，但并不能使用，玩家必须支付卡牌所需要的资源后，才能每回合都使用这些牌，并且，每个玩家最多只能积累5张牌（未付资源的），如果玩家在第一阶段拿牌时拥有了6张牌，那么玩家将首先减3分，而且必须选择弃掉一张，只能留五张。这些牌包含各种特权、贸易途径等各种功能的牌，玩家如果熟悉牌，可以利用拿到的牌形成组合，从而在游戏中获得更多的好处。第二步是扔骰子，由先手玩家扔6个六面骰子（每个骰子颜色不同），根据这6个骰子的结果，每个玩家只能从其中选择两个骰子（不同玩家可重复选择），这两个骰子将决定你获得的资源数量和时机，在拿资源这个环节，游戏机制设定了一种规划式的玩法，每个玩家都有一个圆板，上面绘有骰子1~6以及一个箭头，环绕着圆板的中心，玩家在选择骰子拿资源时，选的几，就要拿几个，同时还要将这些资源放到对应与圆版上的数字旁边，这种设计是这样，当每个玩家都拿了资源放好后，玩家顺时针旋转自己的圆板，这样，原本处于数字1位置的资源将变成剪头所指，而每回合玩家能够使用的资源就是剪头所指的那些。玩家可以通过选择骰子，来预估未来回合可以得到什么样的资源，从而再去拿需要相应资源的卡以及决定其他行动。获得资源后，玩家依次执行自己可以做的事情，轮流执行，一个玩家全部完成后才到下一个玩家，玩家可以用资源移动自己的商船，可以激活卡牌，可以购买城市中的建筑物，可以移动先手指示物去争夺先手。总之，没有资源就寸步难行，最后，根据翻出卡牌的价值，还会有一个金钱换分的比例，比如3块钱换7分，这是游戏中很重要的得分方法。当12轮过后，玩家中分数最多的玩家获胜。

整体而言，游戏在设计上有创新的地方，也比较平衡，玩家间互动不多，玩家自己需要仔细考虑各种选择，算是高级策略游戏了。当然，这种可以体现玩家统筹规划能力的游戏，应该是在向《农场主》致敬吧。P



关于国产原创集换式卡牌游戏的几点思考

■北京 ZNN

编者按：集换式卡牌游戏（TCG，Trading Card Game），简单理解就是以收集（购买）、交换卡牌为基础，以一定的规则组成卡牌组（套牌）并与其他玩家对战的卡牌游戏。即使是最忠诚的粉丝，也不得不承认，要想玩好某种集换式卡牌游戏，需要相当的经济投入。而且这种投入不是一次性的，随着卡牌不停地推出新版本，玩家还要不停地购买，才能满足对战或者是收集交换的需要。

在两三年之前，我们能玩到的集换式卡牌游戏，都不是国产的。但随着桌面游戏在国内的蓬勃发展，国产原创桌游大量涌现，而作为桌游一种的集换式卡牌游戏，或许由于其本身具有的“长久吸金”的特点，也备受关注起来，一时间也出现了相当数量的国产集换式卡牌游戏。

国产集换式卡牌游戏在自身发展过程中，也显露出这样那样的问题，下文则是对出现的典型问题的一些思考。为了回避褒扬或者贬低的嫌疑，下文中将不出现具体的国产集换式卡牌游戏名字，需要举例时则以万智牌、魔兽卡牌等资深游戏为例。不过国产集换式卡牌的制作者或玩家，却可对号入座一下，看看自己的游戏是否有这方面的问题，总之是有则改之无则加勉吧。

一、规则

1.规则必须有独创性

这其实是显而易见的，国产的集换式卡牌游戏不能只是某款国外游戏简单的套上一个中国背景就行的（尽管几千年的中国文化让这种可套的背景很多），必须在规则上有自己独到的东西。

有人不理解这所谓的独到的东西是什么，也有人会说魔兽卡牌和万智牌就很像，这实际上是只看表面的说法。排除掉游戏背景等诸多设定，魔兽卡牌和万智牌在规则上存在三点明显区别，首先是资源牌的设定，魔兽卡牌允许将任意手牌扣放来作为资源，所以不会出现万智牌中要命的“卡地”情况。其次是攻击指定，万智牌中的法术可攻击玩家自身，也可攻击玩家召唤的生物，但玩家召唤的生物则只能攻击对方玩家（不使用异能的情况下），而不能指定攻击对方玩家的某个生物，但在魔兽卡牌中，每个攻击的盟军都可以指定自己的攻击目标（对方玩家本身或者其召唤的盟军）。第三是攻击的结算，万智牌中一个5/5的生物，你对他造成4点伤害，不足以杀死他，到下一个回合，他又是5点血了，伤害是回合结算制，不累积计算。而在魔兽卡牌中，伤害是累积计算的，一个5/5的盟军，你这回合打他4点血，如果对方没什么回血手段，下回合打他一点，他就死了。这三点区别，决定了这两款游戏在组套牌时的思路和技巧上存在巨大差别。

以上花这么大的篇幅简述万智牌和魔兽卡牌的规则差异，是告诉大家不同的集换式卡牌类游戏虽有其共性，但是个性特点并不能少，国产集换式卡牌游戏要想有个好的发展，规则设定方面要下大功夫，七拼八凑的就想糊弄玩家，那定是搬起石头砸自己的脚。

2.规则必须注重平衡性

集换式卡牌基本上都是多阵营对抗的模式，各阵营之间的平衡必须十分重视。集换式卡牌，虽有收集、交换的特性，但归根到底还是对战类游戏。

国产的集换式卡牌游戏目前大多处在刚刚起步的阶段，在平衡性方面有或多或少的问题，这很正常。即使像万智牌这样的前辈，早期版本里也是“禁牌”多多。规则平衡性是集换式卡牌始终要面对要解决的问题，发展初期在平衡性上出点儿问题可以理解，但如果一直不能修正的话，那这游戏就没什么前途可言。

3.规则必须具备可拓展性

前文已经说过，集换式卡牌主要是通过推出新版本（系列）的方式，来维持关注度、聚揽人气的。当然，源源不断的新版本也为开发经营者带来可观的收入。从万智牌、魔兽卡牌这些国外精品的发展趋势来看，规则都是初期很简单，然后逐步加入各种扩展机制，这是一条实践证明了的正确发展模式。国产集换式卡牌要走的也是这样一条路，所以修路伊始就要把路修得宽一些，别到最后把自己憋在死胡同里。

二、美术风格

美观很重要，漂亮的美人自然会被多看几眼，集换式卡牌游戏也一样。

牌面画得精致些，关注的人就会多些。事实上，笔者见过很多不打牌的人，他们却有收集牌的嗜好，这部分人的市场潜力值得挖掘。

令人高兴的是，目前的国产集换式卡牌游戏，在美工方面都有还不错的表现。

三、销售和推广

价格是个敏感的话题，对于制作者（经销商）和玩家（购买者）都是这样。个人认为，就目前来讲，国产产品的价格定在不超过对应的国外优秀产品（万智牌、魔兽卡牌）的8成为好。有人会说凭什么呀，有人会说我崇洋媚外。其实呢，集换式的卡牌，本来就是靠时间的积淀来积累用户群（提升知名度）的，处于起步阶段的国产产品自然不能和万智牌这样的老资格相比。更何况价格偏高实际上也是万智牌、魔兽卡牌在国内推广遇到的最大瓶颈，国产产品只有彰显其价格上的优势，才能更好地吸引用户群，站稳脚跟才能徐图发展。

卡牌类产品的周边，也具有良好的销售前景，比如说牌盒牌套、桌布骰子等等，也需给予足够重视。这些周边一是能带来较高的利润，另外也可以提高相应产品的整体档次。

一款集换式卡牌从推出到为广大玩家所接受，产品本身的品质是重要的因素，长时间有针对性的推广也是成功必需的条件，对于国产集换式卡牌来讲，努力、坚持，或许还要一点点运气，然后我们就可以去期待成功了。

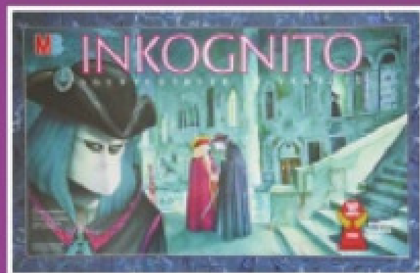


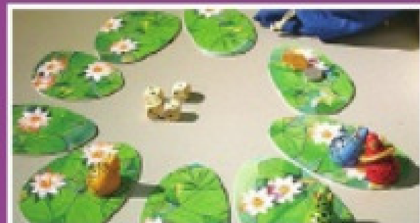
德国年度游戏大奖演义（五）

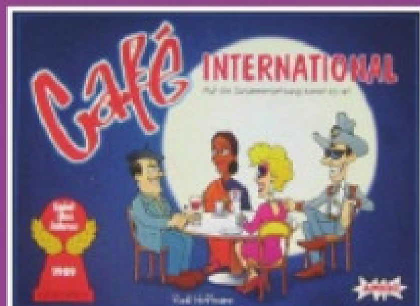
■北京 君子不器

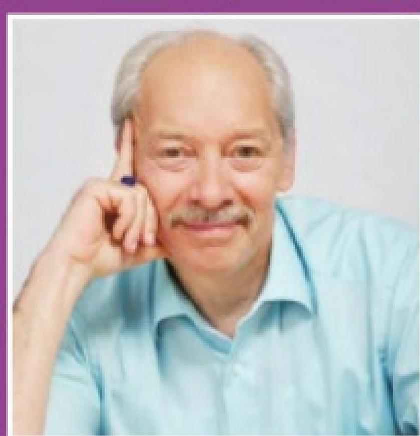
1988年



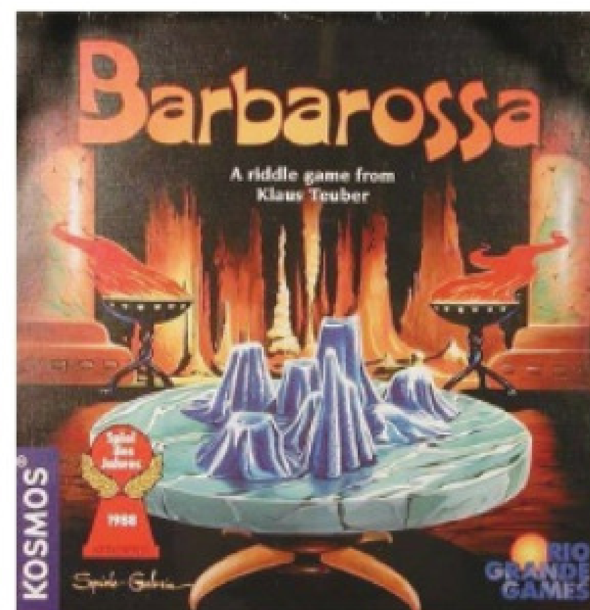




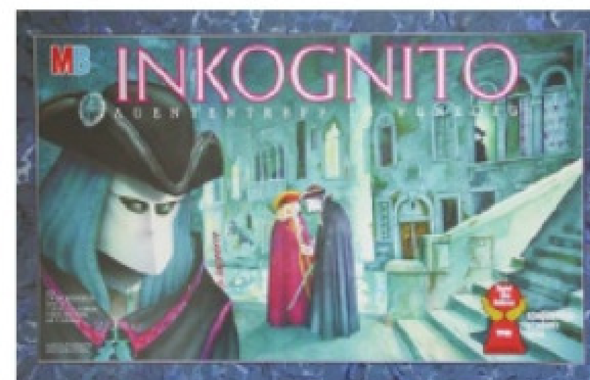



Klaus Teuber

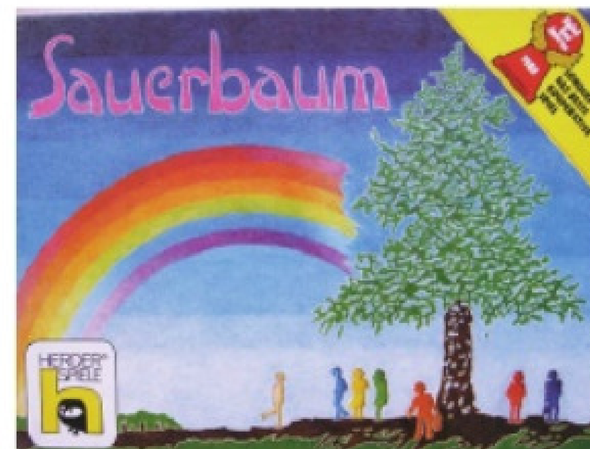
书接上回，随着时间的推移，我们发现棋类游戏渐渐的少了，取而代之的则是各种卡牌游戏或版图游戏，而且不光是形式上的变化，更重要的是游戏本身也变得越来越丰富，越来越耐玩。到了1988年，在这种发展趋势的推动下，SDJ的评委又一次将大奖授予了极具创新的解谜游戏，而游戏的设计者Klaus Teuber，则是让德国游戏走向世界的伟大人物。



1988年获奖游戏



1988年最漂亮游戏



1988最佳合作类家庭游戏

1988年的获奖游戏叫做《Barbarossa》，是一款基于橡皮泥手工捏制的解谜游戏，游戏一开始，每个玩家要从游戏提供的物品列表里选两个，然后秘密的记在纸上，然后就要捏这2个东西，捏时不能太准确，也不能太离谱，捏好后放在游戏图板上。游戏有几个事件小方片，围在图板周围，玩家们的棋子都放在1号上，其他棋子放在记分轨道和宝石轨道上。游戏从最快捏好的玩家开始，首先要扔骰子，扔出几玩家就要挪动自己事件上的棋子几步，走到什么事件就要执行什么事件，玩家也可以不扔骰子，而通过消耗宝石来移动，消耗几个移动几步。事件片有四种——龙：当玩家走到这个片上时，所有其他玩家都得一分；宝石：当玩家走到这个片上可以恢复一个宝石（在宝石轨道上加一个），最多13个；字母人（letter dwarf）：如果玩家走到这片上，他可以询问任一个谜题的一个字母。选择一个谜题，问第几个字母，然后作者秘密写给他看；问号：如果走到这一片上，你有机会提问并揭示谜题。分成两个阶段，第一是提问阶段，玩家可以对一个谜题提问，但是回答者只能简单回答，比如"是的""有可能""没法回答""不是"，玩家可以一直问，直到某个问题的回答时"不是"时停止。第二是解决阶段，玩家可以进行一次揭示，秘密写下答案，让作者看，如果错，什么都不发生，如果对，玩家会得到分数，并且要在这个谜题旁边放一个剪头指示物，而作者要根据现有所有作品的剪头总数减分或加分（每个谜题最多放两个剪头）。就这样玩家顺时针轮流进行，直到有玩家到达记分轨道终点，这玩家获胜，或者所有剪头用完，分数最高的玩家获胜。游戏中，每个玩家还有三个诅咒指示物可以用，他们可以用于提问字母，或者揭示谜题。

在当前市面的解谜游戏中，像《猜猜画画》《眯眯眼》以及最近国产的《一愚惊人》都是较为流行的互动解谜游戏。很多玩家非常喜欢这种轻松欢乐的游戏，而通过手工捏制橡皮泥的方式制作谜题的游戏，这款游戏却是独一份。而这款游戏又不是简单的解谜游戏，在记分机制上进行了一些改变，让游戏有一个得分失分的过程，放慢了游戏的节奏，让玩家在机制的限制下，进行有限的推测，使游戏变得有深度。当然，玩家创造谜题的水平，则会更多的影响游戏是否会有乐趣。

这款游戏在当时出现，也算是解谜游戏的一种突破了。而这款游戏的设计师就是大名鼎鼎的Klaus Teuber，没错，就是《卡坦岛》的设计者。在近现代桌游发展上，《卡坦岛》不仅是让德国游戏走向世界的开拓者，也是引领进几十年桌游方向的指路标，基于博弈理论创造的游戏层出不穷，但始终没有能够超过卡坦岛的。下面我们来了解下这位设计师。

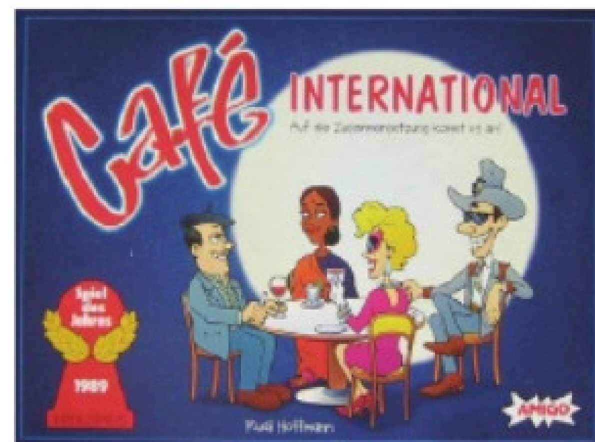
Klaus Teuber，出生于1952年6月25日，德国人，20岁高中毕业，服兵役，期间结婚21岁就有了个儿子，之后进入大学学习化学专业，毕业后在父亲的实验室从事牙科工作，29岁时设计了第一款游戏，后接手父亲的实验室，主业依然是牙科工作，后与友人创办了游戏出版社"TM-Spiele"。1999年辞去实验室的管理工作，开始全职从事游戏设计工作，2002年和儿子共同创建了"卡坦有限公司"。

简介虽短，但在桌游发展史上，Klaus Teuber是个不能不提的人物，至今为止，他获得了4次SDJ大奖，这其中最有意义的依然是《卡坦岛》，我们将在相应的时间段（《卡坦岛》获奖的那一年）时着重介绍这款游戏的意义，从而显示出Klaus Teuber的伟大之处。

1988年的其他提名游戏中，《Bausack》是依然十分流行的积木平衡游戏，中文译为"奇幻建筑"。而该年多了一个奖项，叫做"最佳合作类家庭游戏"这个奖项授予了去年提名的游戏《Sauerbaum》，游戏以玩家共同爬上大树获得雨滴为基础，同时还要放置酸雨，算是环保题材的合作游戏了。最漂亮游戏奖授予了《Inkognito》（中文译为：假面舞会），游戏配件很精美，游戏性也很好，现在依然在市面流行。

1988年在桌游发展史上也算是较为平淡的一年，除了Klaus Teuber崭露头角外，没有特别引人瞩目的焦点。虽然很多大师的游戏进入提名，但都不算是特别成功的作品。

1989年



1989年获奖游戏



1989年最漂亮游戏


1989年儿童游戏奖

1989年，桌游仍在不断发展着，无论是作品还是新的设计师，都呈现出百花齐放百家争鸣的景象。这一年的获奖游戏是《Café International》，中文普遍译为《国际咖啡馆》。设计师是Rudi Hoffmann，活跃于20世纪七十年代，除这款游戏获得SDJ大奖外，没有太多的游戏流传至今。国际咖啡馆是一款方片摆放类的家庭游戏，游戏板图上是有很多桌椅的咖啡馆，中间有一个区域称作吧台，每组桌椅由一张桌子和四把椅子组成，每张桌子还绘有国旗，代表适宜坐在这里的客人。游戏中总共有12种国籍的客人，每种国籍都有四名男士和四名女士，另外还有2个无国籍的客人（游戏中称作Joker），游戏开始时，每个玩家发5个客人，其余的扣在一旁备用。

游戏开始后，玩家每回合都要将客人放到座位上，每次可以放1个或2个，放客人时必须满足几个得分条件，如果放不了，则必须放一个客人在吧台区域，而这样放置将减分。放置在椅子上时，必须保证客人的国籍与桌子要求的国籍一致（有一部分椅子挨着两张桌子，则只要与其中一张桌子国籍一样就行），每桌至少有两个人，而且必须是男女都有，2人时是1男1女，3人时，可以使2男1女，或2女1男，4人时则必须是2男2女。当玩家可以满足上述要求，放置客人后，他就可以得到相应的分数。之后玩家补足到5个客人。玩家要通过不断放置客人得分，由于客人片都是公开的，玩家也可以通过观察别人的片，来陷害对手，让他们没有椅子可以用，则只能减分。当游戏中的吧台坐满时，或者所有椅子都有客人，或者只剩4个客人，或者有任意一个玩家退出游戏（当玩家放置客人后，出现一个只有一个国籍客人的桌子时，坐满四人，他的手牌上限减一，减到零则退出游戏）。游戏结束，根据玩家在游戏中得到的分数，分数最多的玩家获胜。这款游戏在当今桌游领域依然比较受欢迎，简单的规则，有趣的玩法，以及玩家间信息公开，都让玩家有发挥自己聪明才智的机会，是一款典型的德式家庭游戏。

从1989年开始，SDJ开始评选儿童最佳游戏奖，开始引导设计师设计更多适合儿童的游戏，1989年的儿童游戏奖授予了设计大师Alex Randolph的《Gute Freunde》，这是一款通过掷骰子控制小青蛙收集圆片的轻松游戏。1989年的最漂亮游戏奖颁给了《Henne Berta》，游戏在制作上是相当的华丽啊，栩栩如生的木质鸡蛋、小竹篮、可爱的木质骰子等等，都让人爱不释手，得奖自然也是当之无愧了。P

1988年：

获奖游戏： Barbarossa，设计者：Klaus Teuber，游戏类型：解谜
最漂亮游戏奖: Inkognito，设计者：Alex Randolph 和 Leo Colovini，游戏类型：合作，推断
最佳合作类家庭游戏奖: Sauerbaum，设计者：Johannes Tranelis 游戏类型：合作，棋子摆放
Bausack，设计者：Klaus Zoch，游戏类型：积木堆叠
Forum Romanum ，设计者：Wolfgang Kramer，游戏类型：棋类
Raj，设计者：Alex Randolph，游戏类型：同时选择行动，哄骗
Janus，设计者：Rudi Hoffmann，游戏类型：棋类
Lines of Action，设计者：Claude Soucie，游戏类型：棋类，图形构成
Mississippi，设计者：Roland Siegers，游戏类型：棋类，竞速
Scalino，设计者：Peter Pallat，游戏类型：棋类，图案构成
Schoko & Co. ，设计者：Yves Hirschfeld 和 Gilles Monnet，游戏类型：拍卖，商品投机
Targui ，设计者：Wil Dijkstra 和 Ben van Dijk，游戏类型：战争游戏

1989年

获奖游戏： Café International，设计者：Rudi Hoffmann，游戏类型：抽象策略
最漂亮游戏奖: Henne Berta，设计者：Geni Wyss，游戏类型：掷骰子
最佳儿童游戏奖： Gute Freunde 设计者：Alex Randolph，游戏类型：数学计算，竞速
Abalone 设计者： Michel Lalet 和 Laurent Levi，游戏类型：棋类
Breakaway Rider，设计者：Pierre Jacquot，游戏类型：体育竞速，手牌管理
Such a Thing ，设计者：Urs Hostettler，游戏类型：讲故事，投票
Flieg Dumbo Flieg，设计者：Virginia Charves，游戏类型：记忆力
Magic Dance，设计者：Björn Hölle，游戏类型：掷骰子移动，记忆力
Maestro，设计者：Rudi Hoffmann，游戏类型：同类型收集 音乐体裁
Midnight Party，设计者：Wolfgang Kramer，游戏类型：掷骰子移动
Pole Position，设计者：Gerhard E. Kodys，游戏类型：体育竞速，点到点移动
Regatta，设计者：Frank Thibault，游戏类型：航海，体育竞速



娱乐第一，比赛第二
——2010魔兽卡牌世界冠军赛报道

8月5日~8月8日，2010年WoWTCG世界冠军赛在集换式卡牌游戏的故乡——美国印第安纳州的Gen Con隆重举行。仅在本次大赛的主要环节，主办方卡牌客娱乐公司便大手笔准备了高达25万美金的现金奖励，更别说数不尽的刮刮卡、EA卡（Extended Art Card，市面上买不到、仅靠比赛或活动才发的稀有卡牌）、暴雪限量T恤、限量桌布、徽章等奖品。来自26个国家的数百名选手同场竞技，展开了为期四天的巅峰对决。

没接触过魔兽卡牌？不要紧，这里有卡牌客娱乐公司的工作人员免费教你打牌，而且有诸多趣味无穷的活动让你玩得尽兴！下面，就让我们回顾一下这场精彩盛事吧。


卡牌客娱乐LOGO徽章


兰铎的轮子

兰铎的转盘

这是本届世冠赛最大的亮点之一。刺激无比的“兰铎的转盘”让尖叫声贯穿Gen Con的四天。每个上来抢转盘的人都有机会得到令人垂涎三尺的幽灵虎刮刮卡！

得到抢转盘的机会并不难，这也是为什么每天一开门，牌手们便排着长队等在转盘前的原因。找到Wabash舞厅的WoWTCG区，让这儿一位卡牌客公司的工作人员给你在徽章上盖个章，这便是抢转盘的唯一要求，容易吧？我需要强调的是，每个人都能得到一张刮刮卡哦！每个人！

当你转到的不是转盘上的刮刮卡，而是卡牌客娱乐的logo时，请窃喜吧~因为你将得到一个大家伙！对，是非常稀有的刮刮卡！你可以从面前桌子上的9张脸朝下的神秘卡牌中抽一张，它可能是海象人风筝、公鸡坐骑、红色王熊、乌龟坐骑，当然也可能是幽灵虎啦。

新手，纯的

在Gen Con的这几天，卡牌客娱乐公司每隔2小时就办一场新手赛。比赛用牌是全新的职业起始包。大多数来参赛的是纯新手，也有一些在正式比赛中失利的牌手过来找乐子。

来自新疆的莉亚和来自洛杉矶的肯是一对情侣。他们都是在现场第一次接触魔兽卡牌，并买了几包职业起始包。这俩人都热衷快攻的打法。“这个游戏比其他游戏更有互动性，像玩电脑游戏一样。这里面的很多种卡牌各具特色，我都爱不释手。”莉亚说。


就算你是美女，我也不能让着你！


特大号的卡牌，你见过么？

莉亚以前并不玩《魔兽世界》，但她在接触WoWTCG之后有点蠢蠢欲动了。“这画儿，这文字，所有的一切都能完美吻合，它们整个儿融为一体了。”肯拿着牌喋喋不休地说。

最后一天，增加了3场大的新手赛。截止到本次世冠赛落幕，工作人员们总共教了几百遍，教会了上百名纯新新手。魔兽卡牌是一项拥有无穷魅力的智力游戏，WoW玩家想在游戏上提升一个层次，可以试着学学魔兽卡牌。一旦学会，你将发现另一个游戏世界在你面前开启！

请帮我签个名吧！

风暴之子Glenn Rane亲临活动现场为大家签名！这位大帅哥的出现引起不少女玩家的惊呼。尽管要求与其合影、握手、签名的粉丝众多，Glenn Rane从始至终面带迷人微笑。


风暴之子Glenn Rane在自己的作品上签名









Glenn Rane画作

我被做成了一张英雄卡！

从奥格登沃尔登来的德鲁是个十足的幸运儿。且不说他在比赛第二天就拿到了650美元的奖金，还在英雄挑战赛中拔得头筹。这，意味着拥有了一项极其尊贵的殊荣——他的《魔兽世界》角色将被做成一张TCG卡牌！

“对于我来说，这是个再好不过的奖励了。通常，大家更想得奖金。但我觉得把自己的名字印在卡牌上，成为大家能够使用的英雄…哇，一想到这些就觉得酷毙了！”德鲁微笑着说。钱能挣、能花掉，但荣誉是永恒的。


巫妖王主题桌布

卡牌客与暴雪

毫无疑问，这两家公司是好朋友。魔兽卡牌的研发是由两家公司的员工共同完成的。暴雪在每周三有个例行的“TCG夜晚”，这是暴雪员工们玩魔兽卡牌的时间。他们通常练习打轮抽赛、构筑赛，也会组队和卡牌客的员工打raid！你来我往，卡牌客也在每周五下午邀请暴雪的朋友们来玩。他们一起测试即将上市的新版本卡牌的平衡性和其他新产品，一起点东西吃，甚至一起下厨！当然，在办公室以外的地方，他们也会一块儿玩，组织橄榄球和篮球比赛。

每届世冠赛发行的限量桌布，全都由暴雪员工精心绘制。2006年发行的艾泽拉斯英雄桌布至今热销，而本届世冠赛最新发行的巫妖王主题桌布恐怕是全世界WoW粉丝们都想要的！

比赛战况

本次世冠赛赛制回归到了CLASSIC（经典）赛制。可谓环境造就英雄，本次比赛最热门职业无疑就是拥有众多打断技能的法师、综合控制能力最为出色的术士，以及今年大放异彩的SOLO型狂暴战士。我们来看看职业统计和热门英雄的使用率吧。

41 – 法师	30 – 盗贼	15 – 萨满	5 – 死亡骑士	4 – 牧师	1 – 恶魔
35 – 战士	21 – 术士	8 – 猎人	4 – 圣骑士	2 – 德鲁伊	

不出意外，法师和战士成为了使用率最高的两个职业，而盗贼则力压术士和萨满成为了第三主流，看来不少人认为具有出色手牌干扰能力的盗贼在应对法师和战士时候能够具有优势吧，德鲁伊依旧是10大职业中的垫底职业，令人遗憾。

10 –领主本杰明·崔曼德森	9 – 黑冰	5 – Varanis Bitterstar
9 – Kungen the Thunderer（昆哥）	7 – 血腥玛丽	5 – 影步蒂莫
9 – 尼古拉斯·梅里克	7 – 持戒者杰奥	4 – 渎神者崔同
9 – 觅邪者皮杰	6 – Ressa Shadeshine	4 – Zaritha
9 – 织法者姬翰	6 – 首领库玛	4 – 佐拉克图
	5 – Koth, Caller of the Hunt	


冠军奖杯

矮人狂战本杰明领主和亡灵MM血腥玛丽作为最热门的狂战英雄，自然是有极高的使用率，而本次比赛的新科技——牛头人武器战士昆哥（Kungen）由于其优秀的翻面能力和出色的爆发力，使用率自然也颇为惊人；织法者姬翰、尼古拉斯梅里克和黑冰，作为奥/火/冰三种天赋的代表法师，自然使用率自然高居不下，而传统的血精灵奥法微星（Bitterstar）也是具有一定的拥趸。觅邪者皮杰是本次比赛使用率最高的术士英雄，其优质的翻身能力一直是不少术士牌手的最爱，不过最后冲进8强的3套术士，有两套却是使用率并不高的魂禁帕戈萨，不得不令人玩味。库玛依旧是最热门的萨满，而“戒指萨满”Zaritha也是有着一定的使用率。本次大热的盗贼职业，英雄选择更是五花八门，敏锐、刺杀、战斗天赋应有尽有。

经历了22轮的激战，最终八强火热出炉。八强名单再次让人感到十分意外和惊喜，除了Brad和Stu两个老牌大师以外，剩下6个名字都是让人感到有些陌生。八强的职业分布是4法师（2火，2奥）、3术士（2毁灭，1邪恶）、1战士（狂暴）。可谓布衣职业占据大半江山，板甲职业夹缝中生存。由Ian操控的侏儒术士觅邪者皮杰，在屠杀了两个法师之后，最终在决赛遭遇了第三个法师——Jonas操控的尼古拉斯。不过这次皮杰就没那么顺利了，经过了3局的鏖战，伤痕累累的尼古拉斯最终战胜了侏儒术士，成功登顶，再次向世人宣告了今年又是一个法师年！

笑容是最美的妆扮

这实在是个充满激情与欢乐的周末。天下没有不散的宴席，当尾声渐渐响起时，大家都在恋恋不舍地想多体验体验这份乐趣。牌手们到Wabash舞厅抓紧时间最后抢一次“兰铎的转盘”；新手们抓着卡牌客娱乐的工作人员问问题，想尽量多学习一点卡牌技巧；还有许多牌手仍在打卡牌客联盟赛，为各种限量EA作最后的奋斗。他们无疑都沉浸在自己的快乐中，尤其是那个在卡牌客联盟赛里赢了一张幽灵虎刮刮卡的家伙！

一个特殊的牌手引起了我的注意。她走来走去的时候，脸上一直挂着大大的微笑。她显然玩得非常愉快，也拿到了一些好奖品。这位来自加州的名叫罗莎的女士在这个周末打了多场比赛。尽管不是每场都获胜，她还是觉得很快乐。

“我昨天在构筑赛表现不是太好……”她说。然而她笑了，又继续补充：“但我打构筑的时候一直很兴奋。可能是这种好情绪让我在下午半场交好运了，我在最后一轮赢了一张炽热的角鹰兽刮刮卡（英文十一版）！”

已为人母的罗莎与魔兽卡牌的缘分很奇妙。5年前，她受儿子的影响，迷恋上了《魔兽世界》。她玩得很投入，却并不满足。“我很喜欢玩《魔兽世界》，但我更想和对方面对面地玩，而不是对着一台冷冰冰的电脑。人应该社会化些，生活才更有乐趣，不是吗？”她说。幸运的是她找到了WoW与“面对面”的结合点——魔兽卡牌，并从此开始了卡牌之旅。

当她开始玩这款游戏，她认识了周围很多同样玩卡牌的人，并成为了好朋友。这些年来，她和朋友们去了国内外很多地方参加比赛，既享受到打牌拿奖品的乐趣，又趁机旅游，魔兽卡牌带来的快乐实在是难以言喻。

“自从卡牌客公司接手了WoWTCG，这款游戏就变得更有乐趣了！”她说。“就拿世冠赛来说，今年的大赛有了更多的娱乐活动，还送了那么多奖励。”她拿着自己从各种途径赢来的刮刮卡，满怀喜悦。

这次世冠赛的盛况说明WoWTCG不仅复苏了，更迸发出勃勃生机。接下来，魔兽卡牌将会在全世界举办各种各样的比赛。活动计划中，在中国进行的也不少哦，敬请关注kapai.178.com。

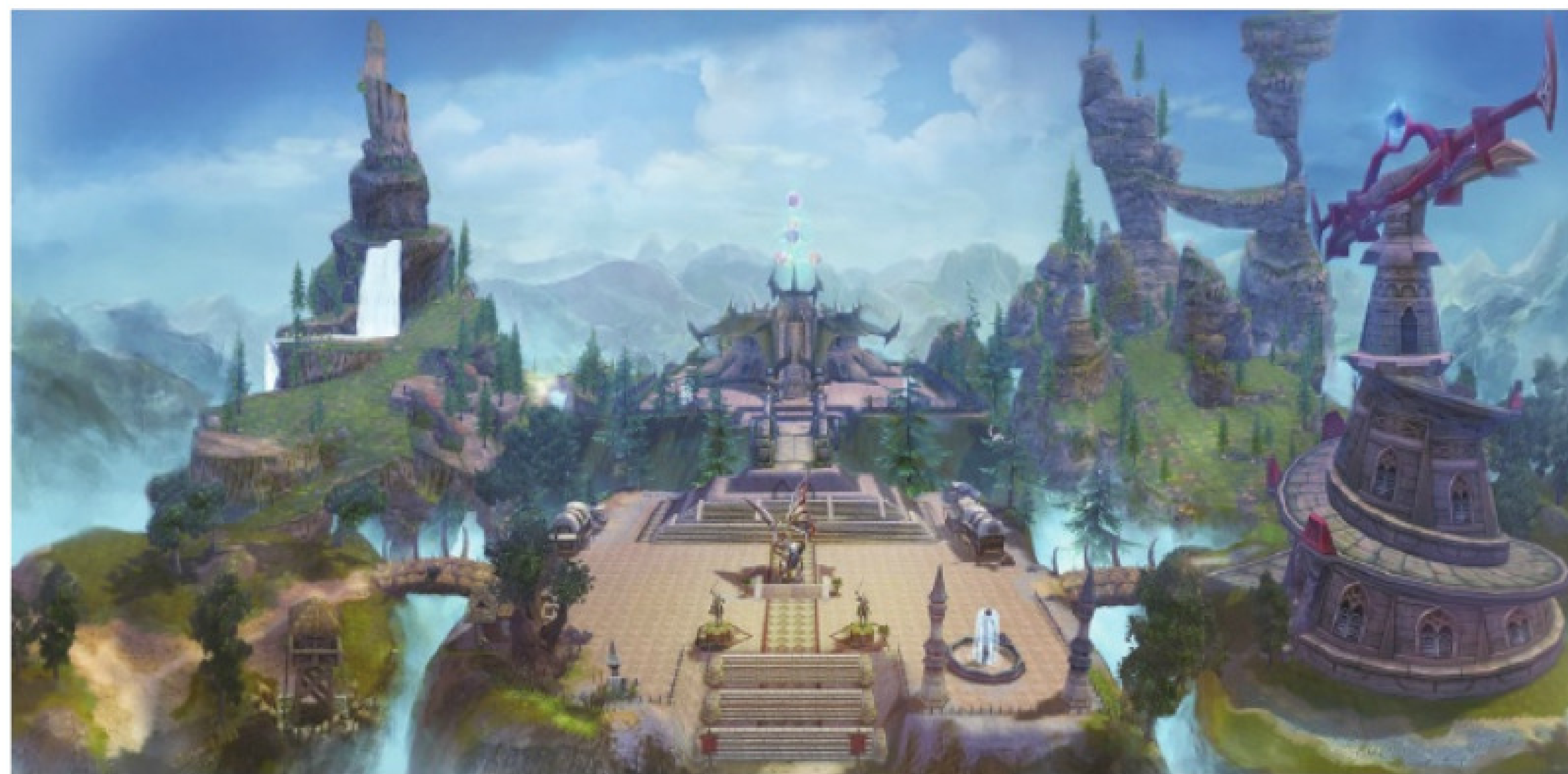
万王之王3

●制作：巨人网络●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://kok3.ztgame.com/

■上海 柳柳

小玩家在《万王之王3》中的大故事

我的大学室友（暂且称她M）是个我行我素的“假小子”，剪着男生似的运动头，常年一身运动服，走路双手插在裤兜，看到斯文漂亮一点的女生还会吹口哨，最大的兴趣爱好是宅在宿舍玩各种各样的游戏。



小女我则是个众人眼中的乖乖女，一头乌黑的长发经常扎成简单的马尾，常年一身浅色T恤深色长裤，走路手不乱动目不斜视，看到帅气一点的男生只会偷偷多瞄几眼，最大的兴趣爱好则是躲在图书馆看各种各样的书。

这样的两个人，任谁都不会想到她们能成为好朋友好姐妹！如果没有什么特殊事件发生，我也绝对难以想象我们有交集。更出乎意料的是，我们真正的姐妹情是始于《万王之王3》。

各自为政 难以交心

性格的大相径庭本就让我们没有太多共同话题。加上第一次见面时在女厕所我误把她当变态男生的尴尬，我们更是难以交心。我们的生活只是周而复始的围绕着自己的圆圈转。唯一的变化就是，我多了一个陪伴的男朋友。而M，则多了一群一起玩游戏的哥们儿……偶尔我会在炫耀男友的闲暇瞟一眼她那激烈厮杀的游戏，偶尔我们也会针对新出的网游擦出几句交谈。比如，范冰冰为我们友谊发源地《万王之王3》代言，我的话题是范冰冰是穿着骑士服好看还是游侠装更帅；而她，关注的则是新游戏里有哪些新职业新玩法！

患难相陪 万分感动

大四毕业在即，当我躺在床上正为我的青春歌唱、为我的爱情欢畅、为毕业后两个人的幸福生活精心盘算时，男友绝情的短信提出分手。我还来不及反应，幸福就戛然而止。突然间只觉得整个世界都是那么的冰冷，想起自己为了爱情付出的种种，再也忍不住嚎啕大哭……

M被我哭得游戏都玩不下去了，很生气的吼道：“不就是个臭男人吗？至于让你这样吗？过来爷教你个方法解解恨！”于是把我拖到她电脑前，让我接着她之前的游戏继续杀人！口中还念叨：“来，你看，这个，这个，还有这个，这些敌人都是那个王八蛋，你只管使劲打拼命杀吧！”虽然也看过那个混蛋玩网游，却从没亲自玩过。对着游戏屏幕，我手足无措，嚷道：“打什么呀，又不是真的他。而且我又不会玩！”她一脸的凶神恶煞：“你把那些敌人当成他不就好啦！你不会我可以教你呀！”于是，M把我的手按在鼠标上，让我第一次真正触碰了网络游戏。看着那些坏蛋一个个都在自己双手下倒地，心里还真是有种说不出的痛快！我就那样在M的指点下体验着一遍遍击毙那个坏人的快感，感受着第一次玩网游的新鲜和刺激……一直到凌晨四点多，从不熬夜的我实在扛不住打起了盹儿，这才停手爬上床昏睡过去！

第二天下午晕晕乎乎的去上课，听到后排男生跟M的对话。

“M，你怎么搞的，昨晚的家族战你指挥到一半停了，后面都不知道乱七八糟杀些什么！你知不知道昨晚咱们的损失有多大呀？”那是M一起玩网游的铁哥们。

“哦，昨晚出了点状况。以后不会了，我这几天多接点活尽量把损失补起来吧！”

……

我愕然，原来那时候的激烈厮杀是家族战，M是指挥官。她竟然不顾损失让我这个白痴级人物操作，还眼巴巴坐在我旁边陪了我半夜……

从此，我知道了，网游的世界里除了PK获胜的快感、群体战斗的快乐、还有特别真诚而珍贵的友情。我明白了，网游这个世界里有我从来不曾体验的幸福……

并肩战斗 不再孤单

从那之后，我便加入了M的网游家族，跟着他们一起在《万王之王3》的世界里享受天地之美：看尽日月星辰、饱览山河壮丽、静观潮起潮落、俯瞰芸芸众生；更是在他们的带领下体验潜能爆发、勇猛战斗的痛快：一起攻城拔寨，捍卫界域，为家族荣耀而战。我不再害怕战斗，因为在这里每次都会有M和一帮好友一起并肩作战！

我很幸运与M的世界产生交集，她让我的世界有了新的友情，有了新的快乐和刺激！

现在，虽然我和我的姐妹一个天南一个海北，但不会觉得孤单，因为我们还是会在同一个世界里共同生活、一起战斗，那个世界就是让我们缔结深厚友谊的《万王之王3》！P



梦想岛

●制作：天盟数码 ●运营：天盟数码
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mxd.176.com/

■福建 白狼

《梦想岛》的囧趣

2008年伊始，“囧”成为网络社群间一种流行的表情符号，更是网络聊天、论坛、博客中使用最频繁的字符之一。当囧遇上快乐，当快乐爱上囧，当你带上囧去寻找快乐，你需要的只是一个梦想。

《梦想岛》作为一款3D横版囧趣网游，将网络流行文化元素融入到游戏世界。特别是将“囧”融入到游戏，结合了游戏元素的变化与发展，更是诞生出了一种全新的游戏文化。在这里，我们玩的不仅是游戏，更是一种生活方式。

“囧”色可餐

阳光明媚的蘑菇村落，危机重重的迷雾深林，阴森恐怖的幽灵古堡，平静祥和的海边渔村，神秘缤纷的海底世界，宏伟雄壮的梦想主城……《梦想岛》的每一个场景都有着迥然不同的景色，正是这些3D梦幻主题场景为我们打造了一个充满童话风味的梦想世界。玩家穿梭其中，就像穿越在一个又一个充满了囧趣和梦想乐园的每一处。

“囧”宠百出

独特的宠物系统是《梦想岛》的重要组成部分，游戏中大部分的怪物都可以捕捉来作为自己的宠物，并且还可以把自己培养的宠物跟其它玩家交易分享！另外，玩家还可以在游戏中将两种宠物合体，或者培育宠物进行繁殖，以此来实现宠物的变异，获得更加强大的宠物。憨厚可爱的内裤猪大叔；邪恶的坦克战士；搞怪无厘头的葱姜蒜组合……只要玩家登上宠物之岛，捉到什么样的怪物那就完全看玩家的运气了。

“囧”骑附体

《梦想岛》独有的坐骑系统，分为可爱动物、百变机甲、拉风工具三类。不论是庞大的恐龙和长毛兽、还是炫酷的变形金刚、亦或是拉风的滑板，玩家都可以和百变坐骑天上地下，无所不能；更可以通过和坐骑的合体变身，获得更强的能力，更华丽的外形和更强的技能。

“囧”务缠身

《梦想岛》为玩家提供了庞大的任务系统，有升级必备的主线任务；还有各种轻松有趣的支线任务；更有神秘的隐藏任务，让玩家收获意外的惊喜；另外，转职任务、练功任务、训练任务……虽然任务种类繁多，但是所有的任务都有一个共同点，那就是怪趣横生。让玩家在游戏中远离单纯的砍杀，升级变得轻松简单。


白茫茫的冰雪世界

“囧”技多端

作为一款横板游戏，《梦想岛》有非常强大的技能系统。角色技能华丽绚烂，让玩家在享受爽快的击打感的同时，也能观看一场视觉盛宴。战斗技能分为三大类型：主动技能，被动技能，状态技能3大类。而且在游戏中，每个职业还可以进行转职，由此为玩家提供更多的技能选择。


神秘海底

“囧”爱一生

《梦想岛》是首款在横板游戏中融入了庄院、结婚等社交系统以及捉虫钓鱼等生活系统的游戏。这一突破性的创新，让玩家在游戏中不仅可以享受打怪的乐趣，也可以体验到各种休闲玩法，和更加自由的交友体验。巫师结婚，战士喂奶，盗贼偷菜……送给玩家囧爱万千。


梦想起源——梦境


囧趣沙包乐斗无限


梦想港口——梦想起航号


绚丽太空大探险

九阴真经

●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://9yin.woniu.com/

■苏州 慕容

《九阴真经》打造“真武侠”社区

中国网游的发展与许多的传统产业相同，从最初单纯的海外引进继而发展成为有本土特色的自主研发。即使如此，纵观网游市场，题材依然以魔幻、修仙类居多。不过近年来，源自中国的成人“童话”——武侠，正在被越来越多玩家接受和喜欢。



武侠风格网游的盛行，标示着国产网游市场正在摆脱长期以来欧美魔幻类网游产品独占鳌头的尴尬格局，而越来越多厂商也逐渐意识到复兴武侠文化任重道远，做好武侠网游更是对民族文化的大力弘扬。游戏蜗牛旗下的《九阴真经》便是国产武侠网游复兴之路的重要代表作品之一。

何以敢称“真武侠”

真武侠，自然需要游戏中打造出更真实的江湖世界，九阴游戏美术设计团队在遵循历史的基础上加入美学设计，为此考察了大量的历史资料，走访很多历史古迹以及现代人建造的古代影视基地，包括武当、少林、横店，还有一些各地的名胜古街，拍摄大量图片和收集文化素材，并凭借超大规模的地形植被渲染技术、优秀的场景光影特效，使用全3D手法如实展现出了一个北至西伯利亚、南至大理的磅礴世界。甚至游戏中对山姿水态、昏晓阴晴的变化也做了细微独到的描摹，无论是略带几分禅思玄意的青松石庭，还是烟云缭绕中透着丝丝浑厚的高山古刹，亦或是鳞次栉比、花红柳绿的名城繁都，都一一囊括其中。而最为新鲜的则在于这些场景中的花草鱼虫、亭台楼阁将不再是死板的幕布，而是可以真真切切地与玩家发生互动，你可以临溪垂钓，也可以伐木生火，更可以拆毁殿宇。在游戏里玩家会惊喜的发现，一副秀美与壮丽并重的盛景将真实地围绕在他们身边，任何不起眼的物件都会凭由玩家的行为而发生改变，甚至出现“蝴蝶效应”，就和现实生活中一样。

而游戏精髓的“武侠”呈现，自然是一个字都不可或缺，既要有高超的武艺，更要有侠义精神，此乃真正的大丈夫大英雄！在角色设计的过程中，开发团队希望制作出的角色不是一个个单一的模特，而应该是一个由许多角色组成的世界，看到这些角色，玩家看到的不仅是一件件漂亮的服饰，而是一个个有着明显外形特征的人。因此在最初的服饰设计中，游戏团队收集了大量的文化资源，重新组织服饰所代表的等级，特征，并结合游戏设计中的各个门派，势力，各种角色的性格描述制作而成。除此基本元素之外，《九阴真经》依然还有很多不同于当前市面上其他武侠题材产品的特色。对于武侠，虽然是小说中写的那种行侠仗义、浪迹江湖的感觉，但是更多还是要基于一种比较激烈、比较江湖、甚至有争斗气息的中国古代社会的人文背景。在此基础，游戏蜗牛致力营造出一个最真实的武侠世界。

同时，《九阴真经》在对于武侠的打斗设计上更是可圈可点，凭借一流的动作捕捉中心的支持，《九阴真经》中角色的动作非常复杂，特效确实也会多种多样，但特效是在漂亮的真实动作基础上起到画龙点睛的作用。游戏的创作，也始终严格追求如电影一样有写实写意之分别。后者注重硬桥硬马，真扛实打，乃至血腥暴力，而游戏则相对更飘逸空灵，潇洒十足，最大限度地发挥着对武侠的想象力，《九阴真经》将游戏中的江湖还原成一个与现实相仿的世界的同时又融入了写意的元素，于是在我们可以看见的诸如镜头的运用以及动作剪辑处理上，到处充满了写意式的天马行空、迅速流畅的武打设计和角度多变的动作套路镜头，力度十足，不同门派间的或强烈的阳刚色彩，和或阴柔诡异的武学招式自始贯串。多种风格融合在一起：力度、刚劲、惨烈，真正做到符合“江湖”的原始悲壮本质。



何以体现“网游社区”

所谓“社区”，原始定义便是人们生活中不可缺少的一个综合基础的群众基础机构，同样合群而居的武林人士也同样逃脱不了这样的生存环境。由此，

《九阴真经》希望还原古代真实的生活体系，江湖便也成为对武侠社区概念最好的诠释。而《九阴真经》对于“江湖”最好的规划便在于探索古代人日常的生活方式以及究竟“江湖”能够带给玩家一些怎样不同的感受。《九阴真经》也制作了一系列的设定来丰富江湖生活，玩家们可以对饮、做饭、捕鱼酿酒、石壁刻字，还可以齐荡秋千、夕阳泛舟、弹琴歌舞、吹笛舞剑……以至于用游戏场景可以完全制作一个属于自己的武侠电影。而在生活技能方面，除了以往游戏所拥有的铸造采集类职业外，《九阴真经》还为玩家设置了一系列的市井职业以供扮演，这些职业里面包括了算卦师、媒婆、祈祷、唱戏、说书、琴师、棋师、书法家、画家、舞技等等。而最为新趣的则在于婚姻系统，游戏中除了玩家和玩家的互动之外，还可以拥有NPC作为终生伴侣，而不同的NPC有不同的性格，取悦她（他）们的条件也各不相同。由此玩家只要在这个世界中生存着，就能触摸到一个真实的古代社会，即便不懂武术，或者不想做大侠，依然能在这个江湖世界中有一席之地，快乐到老，演绎一段属于自己的武侠人生。

这里不得不提及游戏中的奇遇系统，《九阴真经》中有着各式各样足以改变一生的江湖绝学，这些绝世武功将不再局限于门派武学，也不再局限于终生只能使用一种兵器，但这些并不是所有人都可以学到的，而是需要靠一定的运气和机遇，这就是奇遇系统。为了应和这个概念，游戏中特意放置了可供玩家去探索的武林元素，可能玩家在山道中遇见的樵夫就是厌倦了武林争斗而归隐的隐士高人，而在扫地的老僧可能是位超越了罗汉堂首座的超绝人物，这一切只要通过NPC互动和支线剧情选择，玩家就可以触发一段只属于自己的奇缘巧遇。

《九阴真经》所构建出的游戏世界，是希望玩家是真实的生存在游戏之中，并且能够达到永不下线的效果。如此，对于玩家来说，既可以轻松的玩游戏，同时，玩家的角色还可以不停地与其他玩家进行交互，“离线成长”的智能设计，使得真武侠网游社区得到更加完美的诠释。

而作为一款大型多人互动网游，玩家对游戏平衡性势必最为关注，在这方面《九阴真经》则放弃了玩家熟知的WoW式绝对平衡模式，将“金字塔系统”的游戏平衡设定摆在了首位。出于对武侠的写实理解，项目开发人员认为所有武侠小说中最后真正能站在风口浪尖的必定只有那么几个人，所以游戏里衡量高手的标准除了个人的努力还需要玩家经历一定的奇遇以此展现角色差异化。但这丝毫不会妨碍行行出状元的概念，因此就使得游戏中的每行都会有一个“金字塔体系”，也都会诞生出各自为数不多的登峰造极之人。

如此之多出于对江湖本来面目的还原，使得《九阴真经》在回归纯武侠的游戏世界框架设计上始终遵循人类群而合居的“社区”化原则，致力于将具有中国武侠文化内涵的网络游戏与回归自然的“社区”理念不断突破与糅合，最终让《九阴真经》更加贴近玩家想象的江湖世界。P













天下贰
●制作：网易游戏●运营：网易游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tx2.163.com/

■广州 浮城

《天下贰》新版本：什么内容最值得期待？

2010年以来，《天下贰》推出了一系列重大的变革，从5月的全新九黎地图，到8月份八大门派复兴玩法，每一次变革都可算是一次全新改版。然而从开发组和丁磊本人的爆料中我们知道，2010年《天下贰》还将有更大更新的玩法推出。这个新版本会是什么内容？而最值得广大玩家期待的又是什么？



新巴蜀地图：新场景，更恢弘

《天下贰》新九黎地图让所有玩家都眼前一亮，更恢弘的建筑、昼夜的平滑交替、全境自由飞行，都让玩家仿佛置身真实与童话交织的世界。作为《天下贰》的第二个大场景，也是玩家成长、活动的主要场景之一，巴蜀会不会即将推出全新场景？而全新巴蜀地图，又会不会是新版本的主要内容？

门派复兴：玩家推动世界的改变

8月，《天下贰》门派复兴震撼上线。经过长期紧张而机密的准备，八大门派一夜之间搬进了恢弘大门派复兴不仅仅是八个新场景，它是玩家推动游戏剧情的结果。《天下贰》的故事始于妖魔入侵，八大门派奋力捍卫华夏王朝。门派复兴，意味着八大门派终于在妖魔的进攻下站稳了脚跟。未来《天下贰》的故事将如何发展？八大门派是否有能力继续收复失地？

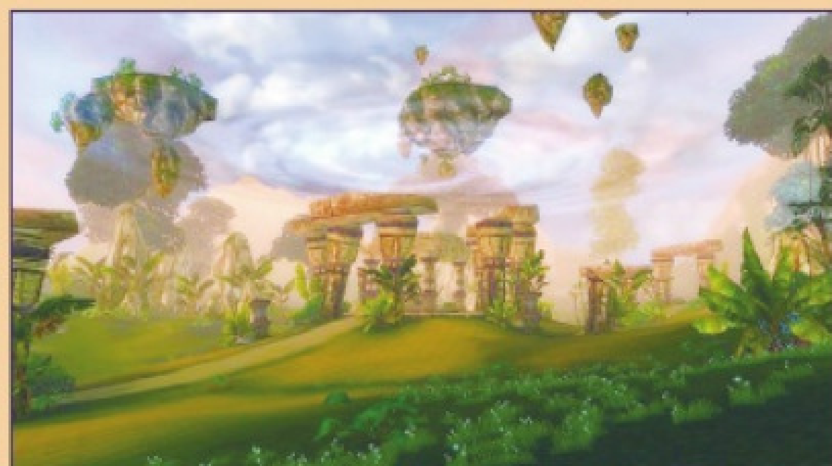
相位技术：单机与网游的完美结合

相位技术是一种全新的表现技术，能让同一个地点的不同玩家看到完全不同的景象。例如同一个房子，也许玩家看到的会是一片残垣断瓦，而其他玩家看到的仍是完整的房子。在刚刚推出的门派复兴玩法中，太虚门派就推出了相位技术的测试。玩家使用特定道具后回到门派中，可以看到所有人心中的一团邪影。

应用相位技术后，网游更增加了如单机游戏的魅力，每个玩家都能有自己与众不同的世界，自己的行为会对自己的世界带来永久的改变。作为一项全新的技术，相位还能有更多更震撼的玩法，《天下贰》2010年新版本，会不会主打相位技术的玩法？

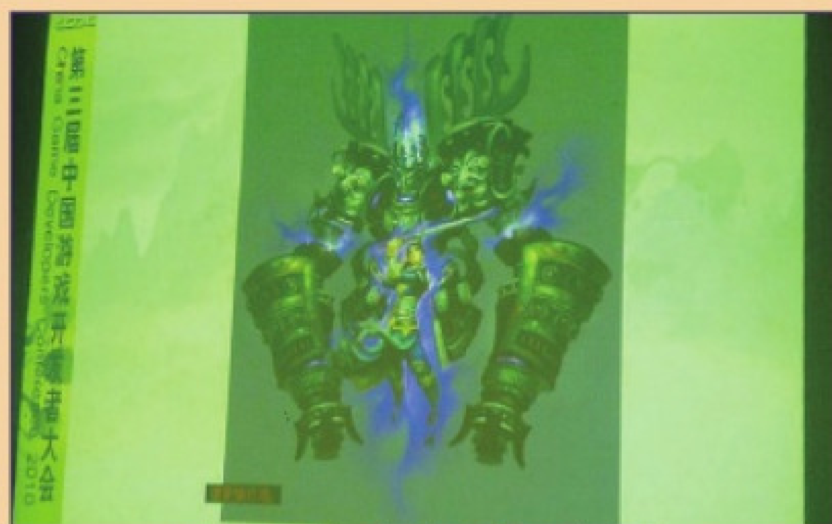
人怪关系扑簌迷离

《天下贰》主美鬼轩出席游戏开发者大会上放出的一张图片引发了无限遐思。巨大的怪物站在人物身后，似乎预示着人与怪物的关系发生了微妙的改变，而这个改变，到底是人物投入妖魔，还是怪物为人所用？这些都值得玩家期待。


新巴蜀会不会重现九黎地图的大气与恢弘？


水山之间的冰心堂驻地


玩家看到的邪影世界


《天下贰》主美演讲曝光图片

魔界2
●制作：金酷游戏●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://m2.sdo.com/

■北京 ruin

《魔界2》的“暗黑”情节

《魔界2》是金酷游戏历时4年开发的“暗黑”风格作品，在9月下旬即将开启新一轮测试。

此次测试会加入全新内容，画面质感得到再次提升。系统做了全面的优化，五大职业也将悉数登场，并开放玩家期待已久的转职系统。



打造精美画面

《魔界2》使用3De游戏引擎Gamebryo，是目前最先进，此引擎的优点是画面细腻华丽，暗黑风格浓重，动态实景和景深层次感十分出众，是表现宏大场面和华丽技能的最佳引擎，将为玩家展现出魔幻大陆的神奇绚丽。

全球实地取景

《魔界2》的场景来源于北欧神话和世界上各种历史真实古迹，为了给玩家打造一个真实的神话世界，中美两个制作小组进行了全球范围内的实地取景，用目前最先进的实景捕捉技术将全球最壮观的场景，建筑都收入到《魔界2》中。

宏大世界观

《魔界2》宏大的世界观，悠久的大陆历史，传承万年的文明，带玩家进入一个新奇的魔幻世界。多年的战乱，魔幻大陆不堪负荷，分崩离析，人类，精灵，希尔芙，潘塔……生活在乱世下的种族各自为战，天朝与帝国那永无休止的战争因为暗夜魔王大军的入侵而停止，人类再次联合各种族为了荣誉，为了真理，为了不灭的精神，战争再次袭来。

操作自由切换

《魔界2》的2.5D模式适合之前喜爱2D游戏的玩家，2.8D模式针对2.5D和3D之间的玩家。《魔界2》在传统和创新之间穿越，视觉的熟悉度更贴近玩家。举个小例子：2D玩家玩3D游戏不会感觉晕，同时他可以用3D模式进行互动。

电影式副本

《魔界2》的副本采用电影模式，将各种北欧神话用电影和游戏双重效果展示给玩家。副本剧情将会用游戏+电影的模式，主动与被动结合。

2012“诺亚方舟”玩法

《魔界2》的“诺亚方舟”玩法到底是什么？在2012到来前《魔界2》真的会不存在么？这个神秘的“太空堡垒”到底要去哪里？是新地图，新场景，还是去其他星球进行太空大战，还是去金酷旗下其它游戏？

爽快打击感

《魔界2》采用WSAD和鼠标的双模操作形式，战斗打击感十分真实，魔法技能强劲绚丽，犹如在看一场焰火表演。内嵌多种自由战斗模式，上演3D战斗巅峰。

神秘上古副本

本次“暗黑首测”除了第一幕五大副本（亵渎祭坛、野性的原野、封印之灵、沉沦之塔、悲灵殿、恐惧巢穴）外，还加入了神秘的上古副本，传说副本中将会出现北欧上古世界才有的怪物，它们和北欧神话有什么联系？









植物战僵尸年度版

再见，Dancing Zombie

在年度版里，经典的MJ形象被一个稍显无趣的黄发僵尸代替。MJ的离去让人有点淡淡的忧伤，但如果年度版的出现就是为了换掉“跳舞僵尸”，MJ泉下有知，也会诅咒他的遗属们缺少点儿娱乐精神吧。



说到成就，你能试着不用豌豆射手打过这样恐怖的水池关么?

■北京 红黑军团

PopCap Games永远会带给你惊喜，也永远不缺乏圈钱的手段，《植物战僵尸》（Plants vs. Zombies）可以让你在办公室的电脑前消磨时间，也可以让苹果青们在地铁里手忙脚乱。自从它的第一版本在2009年5月5日首发，一年多过去了，于是就有了《植物战僵尸年度版》（Plants vs. Zombies Game of the Year Edition）。如果简单总结一下这个新版，那么只能说：它试图唤起你曾经的美好记忆，也试图抹去一些让自己麻烦缠身的“历史遗留问题”。

嘿，成就！

如果不仔细看，你根本分辨不出年度版和原版有何区别。进入游戏看不到任何“年度版”的字样，安装后的新游戏还会自动继承原版的存档（如果你的电脑上装有原版的话）。新加入的特色只有3个：一是成就系统，20个特有的成就可供挑战，有难有易。最简单的成就只是完成冒险模式一周目；难一些的，比如“僵尸学家”（Zombologist）这个成就要求你在关卡里打出雪人僵尸（Zombie Yeti），没玩到二周目的玩家大概根本不知道雪人僵尸是什么（雪人僵尸到冒险模式的Level 4-10才有几率出现）。

年度版还加入了一个僵尸大头贴模式，可以创造属于自己的僵尸形象保存在电脑桌面上。怎么看，以上两项锦上添花的功能看起来更像是为秋季发行的PSN和XBLA版准备的。因为就在7月底，Xbox的在线成就网为《植物战僵尸》XBLA版加入了两种新的成就：ZFF's 4 Evr和Versus vs. Versus，获得两项成就的条件分别是“与同伴一起，在合作模式下取得坚果保龄球比赛的胜利”，以及“在对抗模式下连胜5场”，这意味着XBLA版会加入合作和对抗两种新的游戏模式。僵尸大



（从左到右）“跳舞僵尸”的人物图鉴上清楚地写着：跳舞僵尸与现有活人如有相似，纯属巧合；埃德·乔治·僵尸王博士（Dr. Edgar George Zomboss）仅用两年就取得了死亡学博士学位，迅速掌握死亡技术后，他建造了自己的恐怖僵尸机甲，建立无情的专制统治；雪人僵尸，除了他的生日、社保号码、教育和工作经历，我们对这种僵尸的了解少之又少，只知道它喜欢吃热烤嫩牛肉加瑞士干酪三明治；伴舞僵尸只会伴随“跳舞僵尸”出现，他们在僵尸纽约城的表演艺术学校进修过6年；当巨型僵尸出行时，大地为之颤抖；当巨型僵尸哀号时，众尸为之沉默，他简直是所有僵尸梦想的楷模，可惜他还是没能把到妹

战如何设计，还是颇受人期待的。

Dancing Zombie

年度版的最后的一个“特色”是不得已而为之。相信你还对游戏中一位跳着舞出场的僵尸（Dancing Zombie）记忆犹新，外貌动作活脱脱就是曾经的流行之王Michael Jackson的灵魂附体。本来这不算是什么问题，但《植物战僵尸》发行不过一个多月，MJ就意外去世。此后，MJ的遗产管理机构就“跳舞僵尸”的形象侵权问题提出了抗议（因为酷似MJ在歌曲《Thriller》MV中的造型）。为避免更多的麻烦，PopCap当时就决定在未来版本中更换“跳舞僵尸”的人物形象，现在iPhone 4版已经通过升级撤换掉了“跳舞僵尸”。在年度版里，经典的MJ形象被一个稍显无趣的黄发僵尸代替，它有了一个新名字——“迪斯科僵尸”（Disco Zombie），拥有毛茸茸胸膛、穿着白色喇叭裤、留着爆炸头。

如果你仔细看过“跳舞僵尸”的人物图鉴，就会明白为什么MJ的遗产管理方如此动怒。那上面不仅写着“如有类似，纯属巧合”，还给“跳舞僵尸”定义了一个背景：“跳舞僵尸”的最新专辑“抓住脑袋咬啊咬”已经上市，让他在不死族中的人气一路飙升（哪知道一语成谶，PopCap Games再也不敢拿在世名人开玩笑了吧……）PopCap也为这名替身的新僵尸设计了人物背景：由于感觉自己像是城市中的二等公民，不受重视，“迪斯科僵尸”在自己的发型上花费了大量时间，希望借此改变他人对自己的态度和印象——由于不善言辞，他只留下了一张字条作为自己的登场介绍：“亲爱的活人们，我非常高兴能加入到PopCap的脑浆大聚会中，并且迫不及待地想要会会你们。我的发型是我自己打理的，很酷吧。”如果不是“跳舞僵尸”珠玉在前，这个样子看起来的确很酷——有人说它有点像猫王），但不管怎么评论，这次PopCap聪明地删掉了“如有类似，纯属巧合”这样不打自招的字句，任凭猫王遗产管理机构再三抗议，想必也惹不上什么麻烦了。

MJ的离去让人有点淡淡的忧伤，但如果年度版的出现就是为了换掉“跳舞僵尸”，MJ泉下有知，也会诅咒他的遗属们缺少点儿娱乐精神吧。P





（上左、右图）嗯……这是个“大家来找茬”的题目：新（左）旧（右）两版主界面，你能找出图中的4处不同吗?
（下左图）完全成就列表，其实你看完成就列表后，还可以继续向下滚屏……
（下中图）大头贴模式创造的大漠小虾，比起上边的纯良卡通版，至少拧巴的眉毛还是很相像的……
（下右图）这是原版的Level 2-8，“跳舞僵尸”亮相了，他的超能力是召唤伴舞僵尸。而现在，我们只能说：猫王僵尸，你好！











史上最忠实原版一作

为了爱的《赛博坦之战》

赛伯坦星球上生活着一群高智慧的机械生命体——变形金刚。一个原本安静祥和的钢铁星球，因为变形金刚的内部的决裂导致爆发了博派与狂派的惨烈战争，这便是《变形金刚——赛博坦之战》。

■吉林 灵魂刺青

自从《变形金刚》动画片风靡世界，据此改编的电子游戏不在少数。以《变形金刚》电影的公映为起点，发行的最近两款改编游戏，只能用惨不忍睹来形容，2007年的《变形金刚游戏版》（Transformers: The Game）以及《变形金刚——堕落者的复仇》（Transformers: Revenge of the Fallen）得到的都是不及格的成绩。唯一积极的迹象是发行商Activision试图拯救这个人气系列，一直在不断更换开发公司。

异军突起

《赛博坦之战》的开发商，来自美国加州的High Moon Studios此前并不被看好，他们历史上最出名的作品是为Capcom制作的《黑暗标靶》（Darkwatch），后来根据《谍影重重》电影改编的几款游戏没有掀起多少波澜。但玩家就是这么一群人，出于对《变形金刚》本身的爱，许多Fans也会和我一样去体验一下这款游戏。

于是当我“内牛满面”从游戏中出来，我必须说，这绝对是一款创新与经典结合的黑马之作。游戏的整体效果相当华丽，科技感十足并遭到战火洗礼的赛博坦星球被刻画得细致入微；变形模式也不再像前两部作品只是为了能变形而设计出来的，而是需要你时刻根据战场的变化审时度势，在正确的时间选择正确的形态，才能有效地打击敌人、躲避攻击。本作绝不同与市面上其他的第一人称射击游戏，《赛博坦之战》的游戏中从头至尾都没有为你提供太多有用的掩体，它就是一款强调近距离混战的FPS，爽快的战斗节奏，时刻保持着紧张激烈。

背景悬疑

本作不是以《变形金刚》真人电影版为基础制作的，而是将背景设定在了经典的G1动画版前数千年的赛博坦星球。这个动画片之前的故事，很大程度上勾起了玩家对G1动画片的回忆，并且能在耳熟能详但却又了解甚少的赛博坦上战斗，很多人简直是迫不及待地去了解星球上的一切。这是个漂亮的开门红，但也决非只是个噱头，通过游戏剧情的发展，玩家对动画片中遗留下来的种种疑问都得到了解答。

例如擎天柱成为汽车人的领袖的故事；红蜘蛛与威震天的初次遭遇；赛博坦究竟发生了什么，以至于变形金刚们纷纷逃向宇宙，并顺便引出了动画版以及资料中都隐藏的很深的、介于御天敌（Sentinel Prime）和擎天柱（Optimus Prime）之间的汽车人领袖——竞天择（Zeta Prime）。同时，我们还在游戏中共同见证了擎天柱大哥得到并装备领导模块的伟大时刻。从这个意义上来说，《赛伯坦之战》

《赛博坦之战》的生命力在于和线上的朋友共同游戏。合作战役模式中，你可以邀上好友共同破关，一起感受并探讨剧情，通关后还有隐藏人物可以解锁。多人对战模式最多支持10名玩家在线对抗。征服模式也是非常有趣的，玩家可以突然转换阵营，让比赛时刻保持紧张感。从官方指定的网站购买正版CD-Key，还会得到特殊的人物奖励，比如爵士和震荡波





（上图）擎天柱大哥这张面孔我们曾何等熟悉
（下图）威震天身体表面的战损效果很棒

这款游戏不仅仅为我们带来了游戏上的乐趣，更多的是感动。想想这是许多TF Fan等了20年的答案，多么激动人心！

当然，剧情这样演绎虽好但还不是十分紧密。例如，G1动画版中提到天火（Jetfire）的身份时是这么讲述的：数百万年前，天火曾和同是赛博坦科学家的红蜘蛛来到地球考察。由于意外事故，天火被埋在冰层下长眠数百万年。当他再次在地球上醒来时，面对残暴的霸天虎和已经成为陌路人的红蜘蛛，他选择加入了汽车人阵营。

但在游戏剧情中我们却了解到，天火原本是和红蜘蛛一同守护黑暗能量的科学家，直到遇到威震天后，红蜘蛛由于私心很不地道地投靠了霸天虎，天火才与红蜘蛛分道扬镳，各伺其主。由此可见，天火这个人物的背景设定以及他与红蜘蛛的关系，还存有很大争议。此时此刻，我倒是十分有兴趣听听制作人员如何来解答这一疑问。

人物刻画

《赛博坦之战》的人物刻画并没有采用真人电影版的那种超现代的机器人风格，而是介于动画版与真人电影版间。这种粗线条的、带有强烈美漫画风的刻画，使每个变形金刚人物都具有极强的金属质感，厚重而威猛结实。很多人物造型大家还是可以在第一眼就认出来的，比如擎天柱。赛博坦形态的擎天柱大哥看起来真的要比G1动画版威猛许多（但这也跟制作年代有关系）；狂派的红蜘蛛和声波也都保留了G1动画版的主体造型，并二次加工，让他们看上去更符合赛博坦的科技感。当大黄蜂顶着头上两只小角，瞬间连毙两个霸天虎士兵时，相信很多玩家已经会心一笑了，地球上可爱的大黄蜂当年在赛博坦是多么犀利啊（当然电影版中也绝对犀利）！同时，有些剧情中会对变形金刚们进行近距离特写，我们可以清晰地看到每个人物身上不同程度的战损痕迹，这一细节很好地从侧面反映出了赛博坦战争的激烈程度与持续时间。

《赛博坦之战》的不足是略显单调。当变形成汽车形态后，控制起来的手感不是很好（但这毕竟不是一款以赛车为主的游戏，无伤大雅）。进行单人战役时，即使选择不同的阵营、人物去发展剧情，我们也会陷入“循环模式”，有时甚至觉得人物间除了造型有别，其它的各项数据差异并不是很大，最终导致选谁都一样的感觉。此外，这么一款单人游戏流程可达到十几个小时的作品，敌兵的种类却很单一，这也是造成“循环模式”的主要原因。当然，并不能排除以上的单调是在为续作考虑。我本人很希望这款游戏会推出续作，增加杂兵的种类与技能，并保持没有掩体的近距离混战，增加角色的个人专属武器与技能，这样会增加更多的可玩性与乐趣。

是的，看看IGN令人瞠目的9.0的高分评价吧，嘿嘿，TF Fan其实就是这么好骗。P

（左上图）面对倾巢出动的敌人，博派战士回敬的是无数颗愤怒的子弹
（左下图）狂派战士突然遭遇大力金刚，这究竟鹿死谁手？
（右上图）赛博坦星球的核心，一个具有智慧的核心，星球一切能量的来源
（右下图）大黄蜂的造型基本遵循了G1动画版的样式，尤其是面部刻画以及头上的那两个可爱的小角，真是勾起了无数的回忆





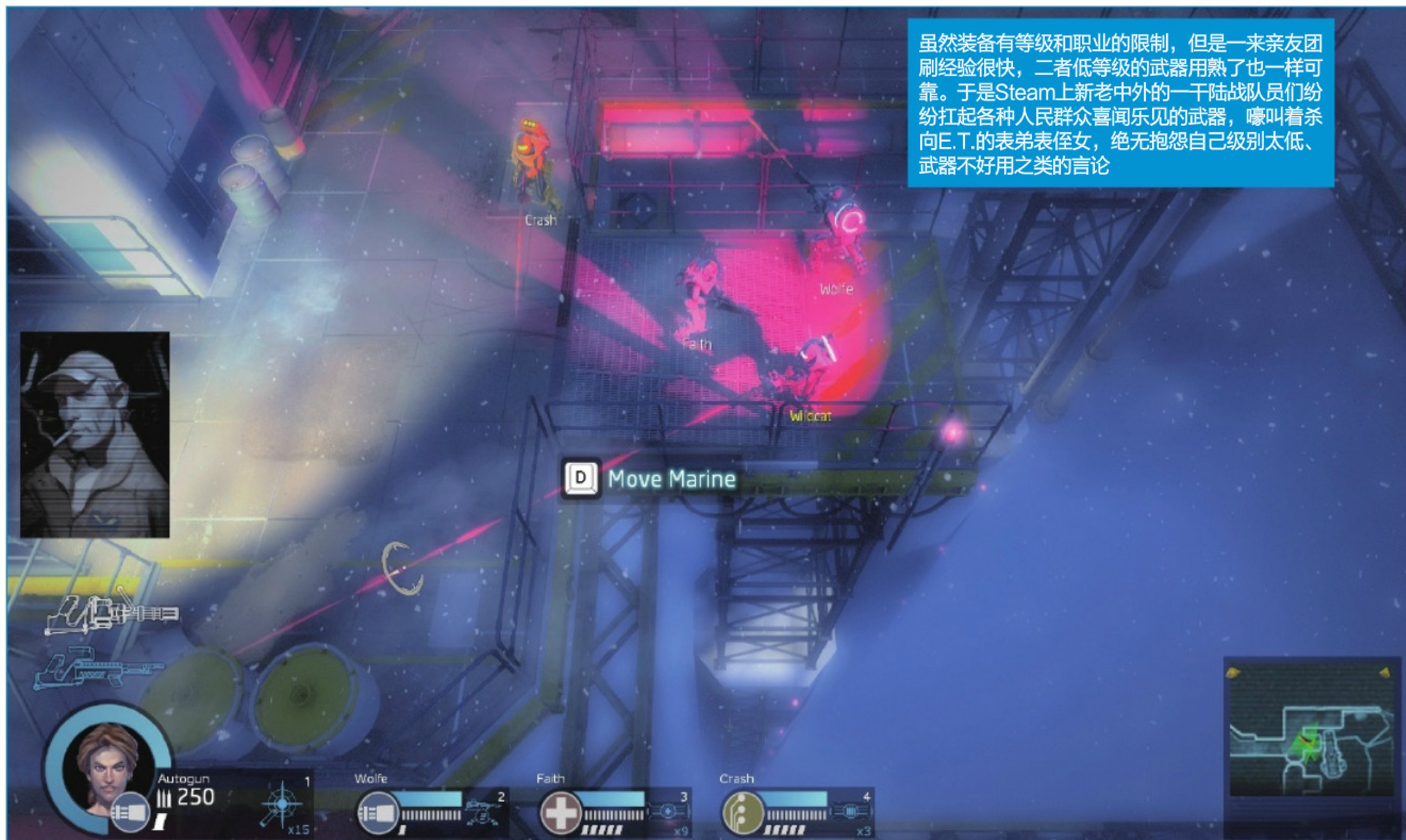




异形丛林

打啥都得亲友团

不过，请记住，即使是在“异形”那些故事里，人类之间也是内斗不停的。恐怖片里最碍事的往往不是敌对的怪物，而是那些脑残、手抽，关键时刻拖累主角的次要角色——不怕“死剩4个”那样的敌人，就怕“死剩4个”里的囧队友。



虽然装备有等级和职业的限制，但是一来亲友团刷经验很快，二者低等级的武器用熟了也一样可靠。于是Steam上新老中外的一干陆战队员们纷纷扛起各种人民群众喜闻乐见的武器，嚎叫着杀向E.T.的表弟表侄女，绝无抱怨自己级别太低、武器不好用之类的言论

■湖南 兔子半妖

一切开始于1979年，在一艘阴暗的太空巨船中，探测器上闪烁着索命的光斑，绝望的船员们被来自太空的未知生物猎杀。后来故事延续了下去，1986年，全副武装的陆战队员们在宏伟但却空荡的殖民地中搜索，仿佛深入巨兽的腴囊；1992年、1997年、1999年……这个故事以电影和游戏的形式继续延续。

异形历史

显然，不是只有20世纪福克斯公司的人热衷在太空中扫射外星生物。1997年，地球方面的军队抛弃了开发于20世纪中期的动力装甲与便携式核弹，披上几无防护能力的制服和装具用自动步枪扫射异星节肢生物。1998年起，更多的人迷上了用没有后坐力、使用火药的“高斯机枪”来扫射异星生物，更妙的是，这一回他们还装备了自称为坦克的自行火炮和比较“杯具”的战列巡洋舰。甚至后来，“毛子”还做了好几票良莠不齐的此类游戏，导致Alien们在国内被命名为“孤单”或“孤胆”，而于此同时，老一辈的《孤胆枪手》（M.D.K）只能蜷缩在角落里泪目。

但我们的故事真正开始于2005年，一票喜欢扫射、喜欢虚幻引擎和Source引擎的人开始鼓捣又一群陆战队员在太空中碾杀怪物的MOD，并命名为《Alien Swarm》。而后，阀门厂看上了这帮人的点子，于是在酷热的2010年夏天，《Alien Swarm》（我们暂且就叫它《异形丛生》吧，虽然2005年我用这个名字时被人喷过“异形”二字）在Steam平台上免费发布。70后、80后、90后……新老好几代的陆战队员们握紧武器，走下嗜血猎犬号突击登陆艇，开始又一段猎杀异星怪物的旅程，Just like old times……

身世有别

虽然只是个小品级的免费游戏，虽然游戏的流程近乎于“从A点跑到B点，再跑到C点，如果有东西妨碍你们散步的话，请尽情对着它扣扳机”，可是你不能说《异形丛生》做得不够细心——这一点，从最开始的人物选择就能看出来。

即使是原来引领合作屠怪模式以致人气爆棚的大作“死剩4个”（你不会不知道我说的是什么吧…），也只是为4个主角做了4个不同的模型而已，《异形丛生》这样的小点心居然为4个职业8个角色做出了各自不同的特殊能力，这样每个角色都有一堆不同的玩法。同为军官，颓废脸Sarge领



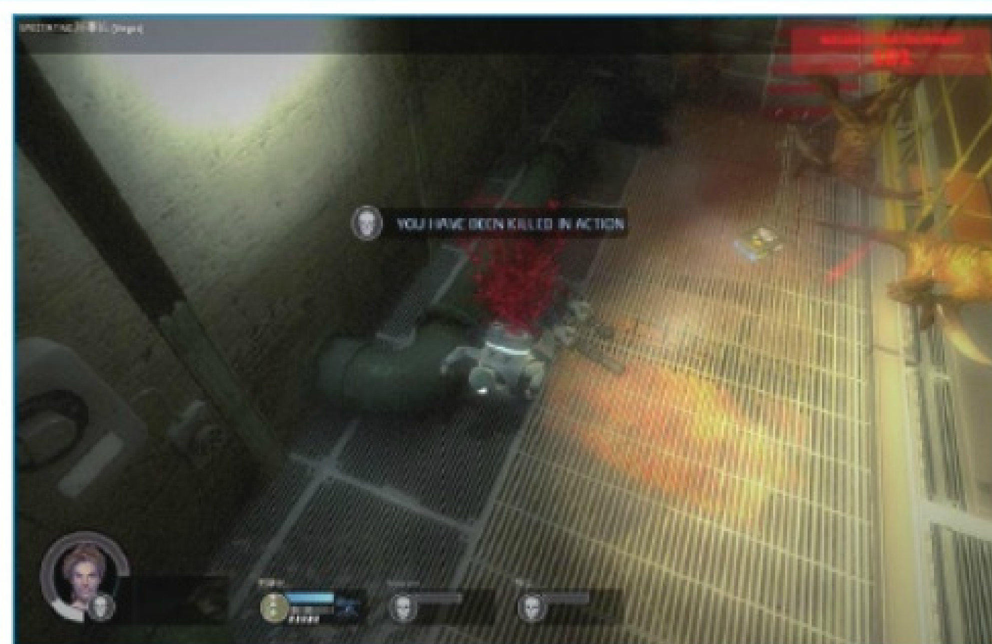


（上左图）狙击步枪或日战略阻击步枪的粉丝总是会有的……
（上右图）游戏的人设和背景其实和5年前的MOD几乎相同，图中是5年前的游戏画面
（中左图）八大金刚，其实很多人最爱的是右上角的技术宅？
（中右图）不得不承认，《异形》作为老祖宗，各方面的设定还是要强一些。比如他们的陆战队员不像《异形丛生》里的同行，连个头灯都要靠升级去弄
（下左图）武器解锁之路，喷火器始终是好东西
（下右图）困难模式，这种难度下玩野队大多是很辛苦的，顺便，注意右边那两位的身体特征，是不是有点像阿拉齐虫族











Starship Trooper中的阿拉齐虫族，顺便，去搜索下这个英文名字，你会发现星际伞兵们的装备自20世纪50年代以来发生了严重的倒退

导力强，附加伤害高；Jaeger这一脸痞子相的家伙把守护者霰弹枪玩得出神入化，兼修近战和爆破，实乃人见人爱。两个重武器手呢，Wolfe大叔皮糙肉厚，专攻机枪和穿甲弹；Wildcat这彪悍妹子移动快，对其他武器的掌握更胜一筹。医护兵Faith小妞有好多好多爱，治疗绝对给力，可在杀怪物的时候她就显然比不上Bastille这个光头哥们，更何况后者对肾上腺素之类的战斗药剂掌握无人可比。最后两个技术兵，看着像个老实技术宅的Crash是个绝不安分的高科技罪犯，21岁就做下了盗窃数百万信用点的丰功伟绩，看他的技能就知道绝非善类——上弹速度快，武器伤害高——你到底是工程兵还是来开杀戒的啊！他的同行Vegas也不是什么好鸟，一个在赌桌上惹了一身麻烦的技术天才，他的偏好除了工程外，居然就是肉搏……

合作破关

在给8个角色打造出了不同的能力和身世后，接下来让人震惊的是多达39种的武器和装备：带辅助瞄准功能的突击步枪、发出清亮悦耳啸叫声的转管机枪、Cult片粉丝最爱的守护者霰弹、让双枪爱好者们氪金狗眼一亮的双手枪/双微冲，还有显然向开篇那部电影致敬的自动哨戒机枪，乃至喷火器、电锯、磁轨步枪、动力拳套和喷射背包之类的重口味物，纷纷呈现在玩家眼前。

选好角色和武器进入游戏，这款小点心的真正欢乐之处就开始了。宇航服式的战斗装甲、激光指示器那四处舞动的红色光束、生物探测器上快速闪过的红点、用焊枪开门/封门、架设自动机枪协助防守、用喷火器焚烧那些会跳出抱脸虫的胖乎乎的虫卵、破解电脑终端来开门或启动自主防卫系统……套用琼瑶阿姨的句式：这一切的一切，都会让你联想到半打在很久以前发生的猎杀异形生物的故事。

囧队友囧事

不过，请记住，即使是在“异形”那些故事里，人类之间也是内斗不停的。不怕“死剩4个”那样的敌人，就怕“死剩4个”里的囧队友。

恐怖片里最碍事的往往不是敌对的怪物，而是那些脑残、手抽，关键时刻拖累主角的队友。我想起在遥远的高中时代，1998年，《盟军敢死队》（Commandos）这款游戏就加倍深化了自己在这方面的认识。那种引发警报，带着一大票德军士兵向你狂奔过来的队友已经算是厚道了，他只不过是不太会玩而已。真正恶劣的家伙，有用捕兽夹夹队友的工兵，有在

队友身边放噪音诱敌器的贝雷帽，甚至还有一些爆破爱好者，他们的心中充满了对纳粹德国的仇恨，只要能够炸死几个德军士兵，他们不介意顺带捎上个把队友的……对于这种队友，你除了哭笑不得，还能怎么样？尤其是我那帮朋友，基本都是学校领导的子女，其中还有几个肉搏好手平时兼做我的保镖，叫我情何以堪哟……

在《异形丛生》中，这种事情一样会发生的，而且我第一次登入游戏时就发生了。当时的案情是这样的：

队友3人，其中一个用汉语拼音拼出名字，是个很老实厚道的国人。另外两位，事件的主角，一个名字用的是宇宙第一大国的文字，考虑到咱们毗邻的那个国家上网不大方便，这一位理论上说是韩国人了；而另一位名字用的是“Nippon文”，考虑其专业程度，想来应当是中国以东美国以西那个国家的国民。

由于网络延迟，我们这一队人很快地就陷入了混战中，怪物的嘶嚎与枪械的怒吼声交织在一起，每个人都只顾着射击出现在面前的怪物，同时腾挪闪避，躲开怪物的攻击。只见抱着磁轨步枪的宇宙第一大国陆战队员在舞动的曳光弹道和红色的激光束间优雅地穿行，仿如舞蹈般的美妙步伐避开了绝大多数的爪牙和子弹。但不幸的是，转管机枪的子弹不是那么好躲的，他穿过了那个Nippon人的射击范围，被手持转管机枪的Nippon陆战队员误伤，掉了些许HP。

一瞬间，第一大国人民的民族热情爆发了。他，怒了！

一发磁轨步枪的子弹狠狠地打在了那个正在扫射虫群的Nippon人身上。Nippon人惊诧之余急忙闪避，惊怒之余他也操起转管机枪开始反击。磁轨步枪和机枪的弹道呼啸着蔓延开来。一瞬间，我以为自己不是在玩《异形丛生》，我是在玩《雷神之锤Ⅲ》（Quake III）的竞技场死斗，仿佛有人正在用磁轨枪追杀一个拿链炮的家伙。

我忘了自己的HP不够高，我以为那个第一大国的人不会射击我，然而我的工程兵被结结实实的一发磁轨枪打翻了，鲜血飞溅，倒地扑街。那个茫然的国人队友也跟着被击中倒地。昏暗的地下基地中，只有怪物的哀嚎，横飞的弹药，以及两个动起来几乎带着残像的高人在对决……

我摇了摇头……退出了游戏。

从那之后，我在《异形丛生》见识到的各种囧队友事件越来越多，越来越骇人听闻。我本以为，在“死剩4个”里那些哄抢药包而无视队友伤势的人、那些看到队友被Hunter变异体扑倒就上去用自动霰弹枪贴身扫射的人、那些对着队友与感染体群充分展示自己手中自动武器速射性能的人、那些抛下队友不顾一切地逃入安全区还振振有词地说“换了你在相同的处境也会这么做”的人，我以为他们已经够险恶的了。但是《异形丛生》带来的惊喜更多，因为……这游戏还有很有一些七七八八的元素——有人挥舞着电锯，带着旋转的舞步，穿梭于队友和怪物间，掀起一片红色的雾气；有人端着净化一切的喷火器，强忍眼泪对被寄生虫袭击的队友扣下扳机，让手持治疗枪狂奔过来的医护兵目瞪口呆；有人觉得队友太慢太碍事，于是一马当先地冲在前面，顺手还把所有的通道都用焊枪封上，让他们在门外绝望地面对越来越多的怪物……

而最精彩最华丽的一次，则是我和另一个人被轰开的大门当场拍扁。在我倒地的一瞬间，看到门外一名手持重武器的陆战队员威风凛凛，竟如天将下凡。

我又一次愤而退出游戏，喝着可乐大吼：“这游戏和‘死剩4个’一样，还是得找亲友团玩！”











（上左图）又是运送核弹去炸虫子，为什么我要说又呢……是因为这段向《异形2》致敬的CG
（上右图）电梯上的子弹时间大混战，这游戏虽小却也花样百出了
（下左图）一定要设法保护好工程师，很多关卡下他挂了就意味着任务失败
（下右图）破解电子锁，这里有很多有趣的因素，比如说右边的那个终端可以开启锁上方的自动机枪

一脉相承的暴雪式执着

“星际”历史深探（上）

暴雪素以精益求精著称，其作品更有随版本不断完善的特点。经过两代将近50个战役关卡与十余部官方作品，十多年里暴雪将“星际争霸”的故事线扩展得有模有样。截至目前，暴雪在“星际争霸”系列剧情中留下了四大谜题……



卡拉斯赴死。高阶圣堂卡拉斯刚出场，就为了掩护泽拉图逃跑而死于虫族之手。轻轻地你走了，正如你轻轻地来。你挥一挥衣袖，打满一瓶酱油

■浙江 ROLL

1995～1998年间，暴雪娱乐相继推出了《魔兽争霸Ⅱ——黑潮》（Warcraft II: Tides of Darkness，1995年）、《暗黑破坏神》（Diablo，1996年）与《星际争霸》（StarCraft，1998年）3款游戏，它们奠定了日后暴雪在业界和玩家心目中的地位，直到今天。《星际争霸》更是因为本身的竞技性而影响深远。

2009～2010年，仿佛昨日重现，三大系列都有重量级新作公布和面世，其中《星际争霸Ⅱ——自由之翼》（StarCraft II: Wings of Liberty）是最先和玩家见面的。坦白地说，《自由之翼》作为这一代三部曲的第一部，目前公布的游戏内容还不能完全满足我们被暴雪高高吊起的胃口。有人认为《星际争霸Ⅱ》缺乏创新，只是前作的画面加强版；也有人认为它偏离了原作的“本质”，增删过度，更出现了万字长文评价《星际争霸Ⅱ》是“无懈可击的平庸”游戏。

一脉相承的暴雪式执着

暴雪素以精益求精著称，其作品更有随版本不断完善的特点，笔者认为，在三部曲完全发布之前对《星际争霸Ⅱ》妄下定论并不合理。而且如果只着眼于游戏本身，就会忽略了游戏之外的一些东西，比如丰富的剧情故事。虽然即时战略游戏的剧情历来只是一个添头，厂家不疼玩家不爱，但暴雪的即时战略游戏却有一股子执着劲，不停通过补丁和官方作品推动和补完情节，搭建庞大世界体系，“魔兽”系列的历史就一直有暴雪孜孜不倦的填补和完善，并结出了《魔兽世界》这一名利双收的辉煌果实。

暴雪花了十余年不断架构和完善的“星际”历史背景线。虽然比频有作品问世的“魔兽”系列略显单薄，但精致和大气程度丝毫不落下风。那些喜爱暴雪式宏大游戏背景故事的朋友，已经在三部曲的初章感受到了太多震撼和颠覆。相信大家在看了《大众软件》上、下刊Nerf Terran&Protoss关于“星际争霸”三族的介绍后，应该对他们的历史有所了解，但同时也

会对两代“星际争霸”剧情的转折和谜题感到不解。通过两代将近50个战役关卡与十余部官方作品，10年里暴雪将《星际争霸》的故事线扩展得有模有样。截止到目前，暴雪在“星际争霸”系列剧情中留下了四大谜题，它们分别关于萨尔纳加（Xel'Naga）、幕后反派黑暗之声（Dark Voice）、刀锋女王凯瑞甘（Kerrigan）和几个人族反面势力。

本文将试图介绍与解析由《星际争霸》《星际争霸Ⅱ》以及暴雪推出的十余部官方小说和漫画组成的宏大的“星际争霸”历史与其中的耐人寻味之处。在探索“星际”历史前，先为大家列出暴雪在《星际争霸》与《星际争霸Ⅱ》之间发布的官方小说与漫画，它们对我们的探索过程有极其重要的帮助（如下表，这些作品能找到中文译本，多为网友翻译，连载作品时间取其出版或完结时间）。

一、萨尔纳加：温和的创造者

纳迦神族重现，关键词：融合、重生

萨尔纳加，也称做纳迦神族。这是个创造了星灵（神族）与异虫（虫族），却被自己造物所毁灭的悲剧种族。在一代神族剧情的末尾，泽拉图（Zeratul）无意发现了隶属于名为黑暗之音（Dark Voice）的势力的杜兰（Samir Duran），他正在培育神族与虫族的混合体（混源体）。泽拉图在这之后试图探寻其中的黑幕。在《星际争霸Ⅱ》中，通过泽拉图的记忆水晶，不但提到萨尔纳加将再次降临，还引出了一个意图毁灭神虫人三族的邪恶势力。

《自由之翼》中关于萨尔纳加的剧情是这样的：泽拉图一面躲避刀锋女王的追杀，一面抢先夺取萨尔纳加神殿中的预言遗物，神族之中的守护长者解读预言后指引泽拉图去寻找主宰的遗骸。泽拉图在主宰的遗骸上遇到了塔萨达（的幻影），原来主宰是为了摆脱幕后黑手的控制才不反抗，任由塔萨达驾驶旗舰撞向自己，然后他俩合体飞升了（弥天大误……），塔萨达将未来的镜像展示给泽拉图看，告诉他，如果凯丽甘被杀死了，幕后黑手黑暗之音将率领混源体剿灭三族，毁灭一切。最后，泽拉图向雷诺（Jim Raynor）提出了黑暗之音是否就是萨尔纳加的疑问。

暴雪在发布《魔兽世界》的资料片《燃烧的远征》和《巫妖王之怒》时颠覆了不少以往的设定，对于玩家的质疑暴雪的官方答复都是：“对不起，我忘了。”或者：“但是我觉得这样很Cooooooool！”。从《星际争霸》中的“真・酱油神”到《星际争霸Ⅱ》中的幕后黑手嫌疑人，萨尔纳加一族的华丽转身既在情理之中，也在意料之外。很多人都觉得萨尔纳加这个创世者级的种族不会像难民一样拥挤在一支舰队中，被虫族消灭殆尽，但相信大多数人都想不到在《星际争霸Ⅱ》剧情中，虫族首脑主宰会洗白，萨尔纳加会抹黑——至少是有重大嫌疑。暴雪这次又犯了篡改瘾？其实不然，暴雪对《星际争霸Ⅱ》的剧情，已经花了十多年时间进行铺垫，且让我们慢慢抽丝剥茧，从头还原纳迦神族的真相。

疑点之一：萨尔纳加为何要培育纯粹的种族？

在《星际争霸》中，萨尔纳加为了培育出一个拥有形式上纯洁性的种族而长途跋涉，据称其在无数行星上播撒着文明的种子，精神和肉体上的巅峰造物分别是神族和虫族。最初人们以为，萨尔纳加的科技和种族本身

附表：目前可利用的“星际争霸”官方出版物

截至2010年7月

英文名	中文名	出版日期	类　型
StarCraft: Uprising	起义	2000年12月18日	电子小说
StarCraft: Liberty's Crusade	利伯蒂的远征	2001年3月1日	实体书
StarCraft: Shadow of the Xel'Naga	萨尔纳加之影	2001年7月1日	实体书
StarCraft: Speed of Darkness	黑暗降临之前	2002年6月1日	实体书
StarCraft: Queen of Blades	刀锋女王	2006年6月1日	实体书
StarCraft Ghost: Nova	幽灵——诺娃	2006年11月28日	实体书
The StarCraft Archive	“星际争霸”合集	2007年	小说合集
StarCraft: The Dark Templar Saga #1: Firstborn	黑暗圣堂#1——长子	2007年5月22日	实体书
StarCraft: The Dark Templar Saga #2: Shadow Hunters	黑暗圣堂#2——暗影猎手	2007年11月27日	实体书
StarCraft: Frontline	前线	2008年8月2日	漫画4卷
StarCraft: I, Mengsk	我，孟斯克	2008年12月30日	实体书
StarCraft Ghost: Spectres	幽灵——鬼魅	2009年	漫画
StarCraft: The Dark Templar Saga #3: Twilight	黑暗圣堂#3——暮光	2009年6月30日	实体书
StarCraft: Ghost Academy	幽灵学院	2009年12月29日	漫画
Starcraft II:Broken Wide	天崩地裂	2010年3月6日	短篇小说
Starcraft II: Heaven's Devils	天堂的恶魔	2010年4月6日	实体书
Starcraft II: Collateral Damage	间接伤害	2010年7月1日	短篇小说
Starcraft II: Mothership	星灵母舰	2010年7月12日	短篇小说



（左上图）主宰君，躺尸了4年，辛苦了，不过您……扑街了还能长胖这么多是怎么回事!

（左下图）神族灭亡。最后5名神族英雄和族人一起，血战黑暗之声、混源体与被黑暗之声控制的虫族，全军覆灭



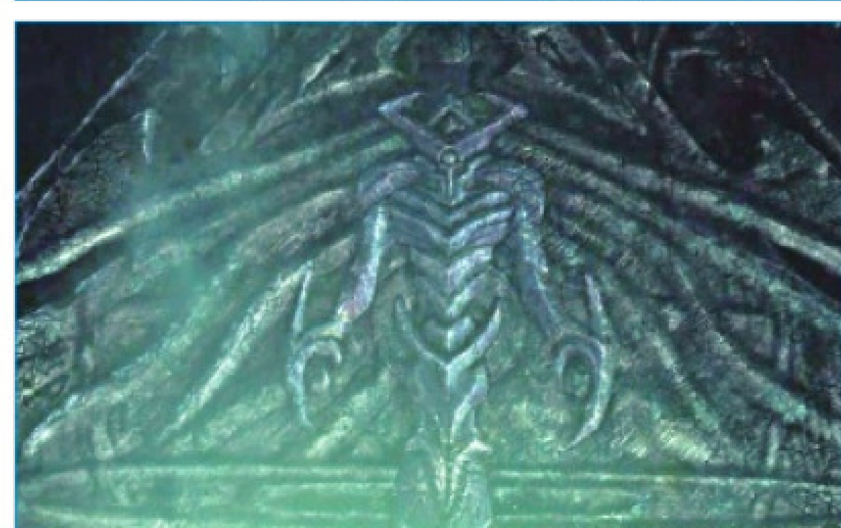
（右上图）塔萨达与泽拉图会面，并将未来的预言告知泽拉图。塔萨达目前的形态有点类似萨尔纳加的特征，这可能是一个伏笔

（右中图）神族灭亡后，黑暗之声控制虫族集体自爆，虫族灭亡。黑暗之声与混源体奴仆成为唯一统治者

（右下图）上代萨尔纳加的造型就兼备虫族与神族的特征







均进化到了极致，其目标只有创造和改进低级文明。这也意味着，无限长寿、拥有强力幽能的萨尔纳加已经具备了神格，故此也被称为纳迦神族。

但在《萨尔纳加之影》《黑暗圣堂三部曲》——尤其是《黑暗圣堂#3——暮光》这几部官方小说中，真相变得明朗。《暮光》中描写泽拉图遇到了神族的保存者（即二代战役概述中提到的神族守护者，他们是神族中负责保存全部记忆和知识的人，除了萨尔纳加外知识最为丰富，这也是战役中泽拉图拼死也要抢救出3位保存者来解读萨尔纳加语言的原因），名为扎拉玛（Zamara）的保存者向泽拉图他揭示了萨尔纳加的秘密：

“萨尔纳加将他们本质的两个部分放入我们和异虫中，再经过更漫长的岁月，长到我们几乎无法领会的岁月，我们将会改变，将会进化……最终重新走到一起，自然，和谐。那时候，萨尔纳加便会再生。我认为萨尔纳加的重生对我们没有害处，它是没有恶意的。当然，他们并非完全无私的保护者，不是我们在战乱纪元前想象中的那种人，但他们也不是恶魔。他们希望我们变得伟大、荣耀。他们并不会突然降临，占据我们的身体；而是我们将进化……成为他们。”

也就是说，每一代的Xel'Naga都是由宇宙中最完美的两个种族混合而成的，它们拥有极长的寿命，但难免一死。在衰老前培育出两个分别拥有纯粹形体和纯粹本职的完美种族，引导他们融合，并且进化成拥有纯粹的本质和自己所有知识与记忆的生命体——新一代萨尔纳加。

疑点之二：萨尔纳加被虫族吞噬，是否也是重生循环的一部分，抑或是被灭绝了？

上文提及，新生的萨尔纳加将继承上一代萨尔纳加的知识与记忆，同时在《星际争霸Ⅱ》剧情中提及，虫族首脑主宰，实际上是受制于人的。那么这两条线综合起来，不禁让人疑惑，萨尔纳加是否故意被虫族吞噬，然后静待两族融合复活呢?

目前还没有确切的证据可以证实或证伪。但是《黑暗圣堂#3——暮光》中通过保存者之口提出：“这一次（复活循环）出现了严重错误。在萨尔纳加完成他们的准备工作前，他们就被自己的造物——异虫给消灭了。他们精心计划好的一切——经历无数纪元的轮回——就此发生了病变。”也就是说，最了解萨尔纳加的神族保存者，认为萨尔纳加被虫族吞噬不但不是计划中的，甚至还是无数次轮回中出现的严重错误的一次。

《星际争霸Ⅱ》目前的剧情虽然给萨尔纳加加上了一个种族屠杀的嫌疑，但根据其他资料可以推断：萨尔纳加并非幕后黑手（这点将在下文详细论证），而是一个温和而强大种族。小说中甚至提到，他们是拥有光翼，形似凤凰的美丽生物。如果暴雪没有忘记自己的官方小说，也不认为肆意挖坑很Cooooool的话，笔者认为倒是可以大胆推测，有人干扰了纳迦神族的种族培育计划，破坏了他们的重生可能性，而干扰者的具体身份，则有待暴雪去披露了。

很多人对萨尔纳加的重生循环感到困惑，实际上，把这个过程当成种族的繁衍（重生循环）而非单一个体的复活和永生不灭，更有助于理解。虽然主宰袭击了纳迦神族的舰队并吞噬了他们，但萨尔纳加并未消亡，官方小说描述了萨尔纳加人在部分行星留下的特殊遗迹，会强制吸收周围的神族与虫族基因并重生为一个新生萨尔纳加，但是误被遗迹分解的人类，却被完整的复原了。这点可以佐证保存者对萨尔纳加的评价：“当然，他们并非完全无私的保护者，不是我们在战乱纪元前想象中的那种人，但他们也不是恶魔。”在杜兰的阻扰下，这种重生发生的次数很少。当然经过这种程序重生的萨尔纳加，是否拥有完整的知识与记忆，尚待考证。泽拉图曾追踪过他们，不过因为没有更多关于这些新生萨尔纳加的资料，我们暂且可把这当成一处伏笔。

二、黑暗之声：残酷的毁灭者

黑暗之声走向前台，关键词：混源体、毁灭

黑暗之声是目前一切阴谋的幕后黑手，这已是板上钉钉的事了。首次出现是在《母巢之战》的战役后期，泽拉图发现杜兰（当时的身份是凯丽甘的副官）正在制造神族和虫族的混合生物，他自称自己并非人类或虫族，已存活了千百年，是“一股更加古老、沉睡了数个世纪的伟大力量”的仆人，而黑暗之声就是其主人。

在《星际争霸Ⅱ》中，黑暗之声正式走向前台的序幕，也同样由泽拉图揭开。《自由之翼》的战役中段，泽拉图找到雷诺，并将含有自己记忆的凯达琳伊罕水晶交给他，我们获知泽拉图为了追寻真相，搜集着萨尔纳加神庙中的预言石碎片。但他到神族的文库行星寻找神族保存者破解预言时，却遭到了强大的黑暗之声手下混源体的攻击。根据解读的预言以及之后泽拉图从塔萨达获得的主宰预言，揭示了黑暗之声这个幕后黑手控制了主宰，并且将神虫两族玩弄于股掌之中，残杀尽神族之后虫族也被黑暗之声强迫自爆。

十多年之前，大家都知道黑暗之声将是“星际”系列的重要伏笔，但限于资料有限对其一无所知，其出场时采用黑化塔萨达头像更是让人无限联想。到了《星际争霸Ⅱ》，泽拉图在灭族之战中，怀疑黑暗之声可能是萨尔纳加，或曾经是萨尔纳加。目前的资料表明，黑暗之声与萨尔纳加有着莫大的联系，但事情并不简单。

疑点之一：黑暗之声和杜兰是不是萨尔纳加？

除了泽拉图一路的调查结果，以及黑暗之声出场时一贯采用黑化神族头像外，支持这个观点最有力的论据，还有“黑暗深渊之中”黑暗之声的高喊：“我是你们的开始，所以也应该是你们的结束（As I was your beginning, so shall I be your end.）。”

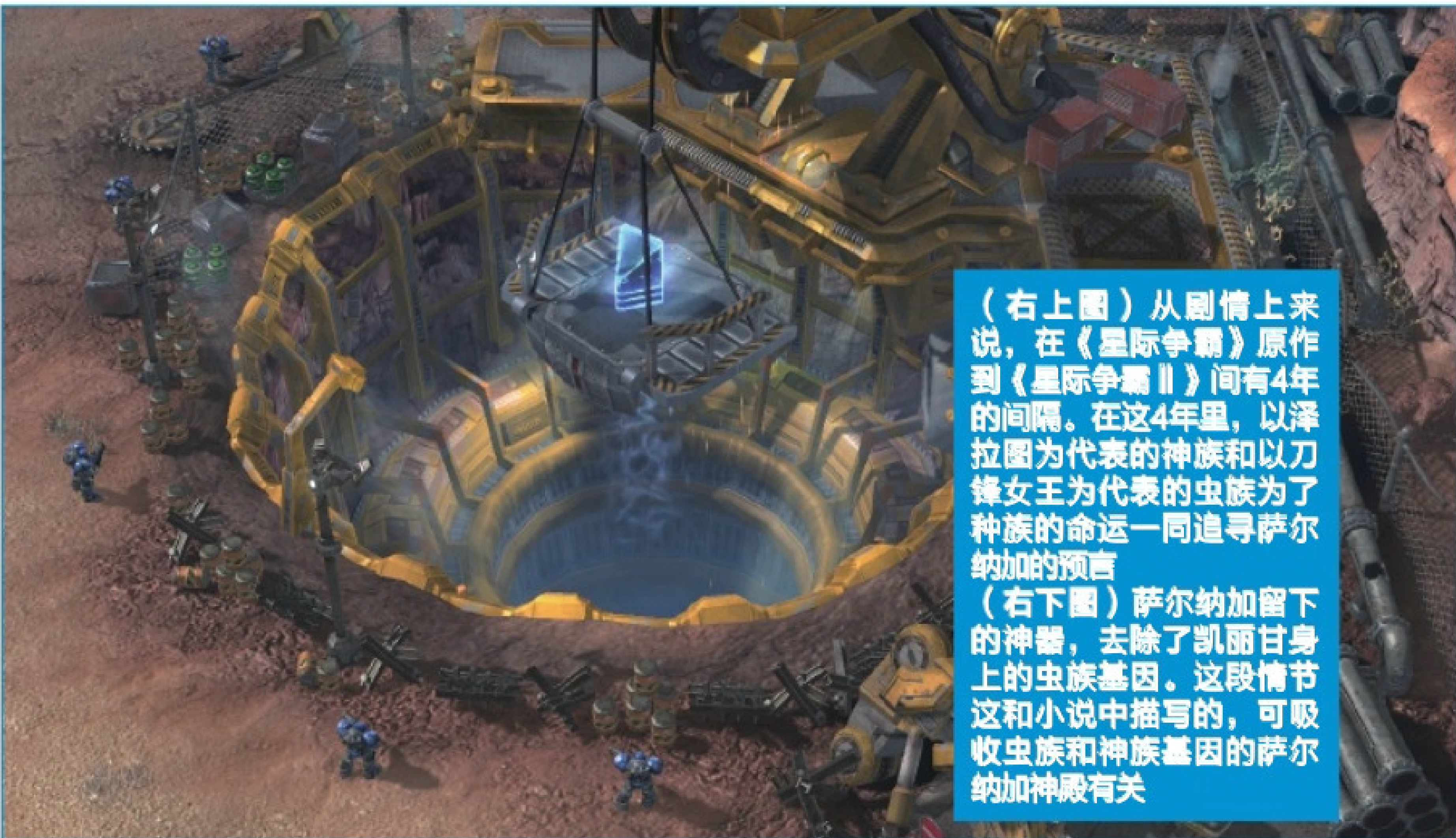
（左上图）文库行星的混源体。战役中的混源体极其强大，几近无敌，更可汲取神族保护者的力量来强化自己。还有……这家伙其实是泰瑞尔（Tyrael）从“暗黑”里跑出来客串的吧？！
（左中图）在莫比斯基金会的指引下，雷诺收集萨尔纳加神器
（左下图）在争夺神器的过程中，凯丽甘与雷诺阔别4年后重逢







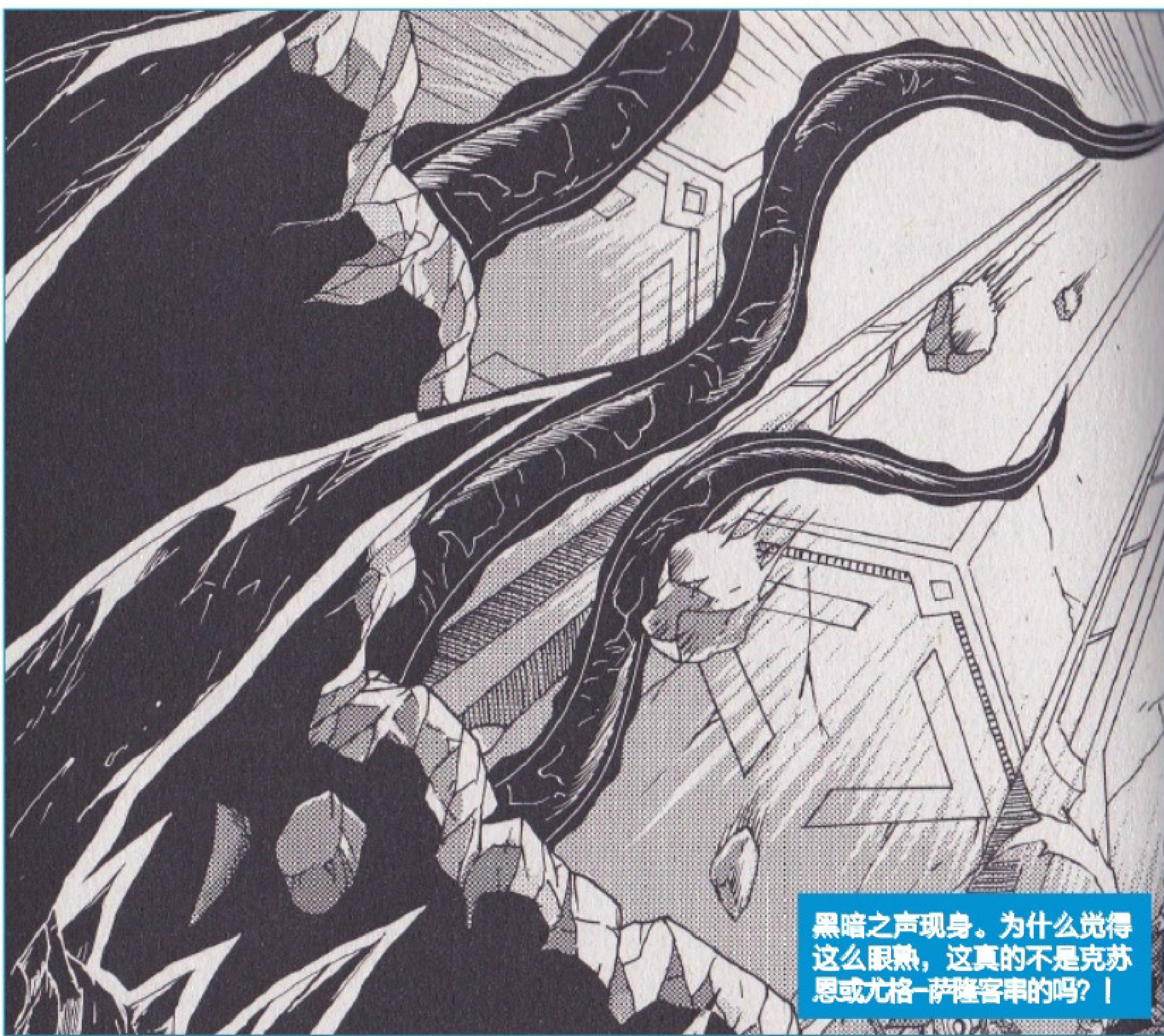




（右上图）从剧情上来说，在《星际争霸》原作到《星际争霸Ⅱ》间有4年的间隔。在这4年里，以泽拉图为代表的神族和以刀锋女王为代表的虫族为了种族的命运一同追寻萨尔纳加的预言
（右下图）萨尔纳加留下的神器，去除了凯丽甘身上的虫族基因。这段情节这和小说中描写的，可吸收虫族和神族基因的萨尔纳加神殿有关

还有，杜兰自称服务于远比神虫人三族悠久而强大的力量。众所周知，神族与虫族均可以看成萨尔纳加的造物，那么有资格自称自己是神族开始的也应该是萨尔纳加。但黑暗之声等于萨尔纳加族这种说法，也同样有种种不合理之处。

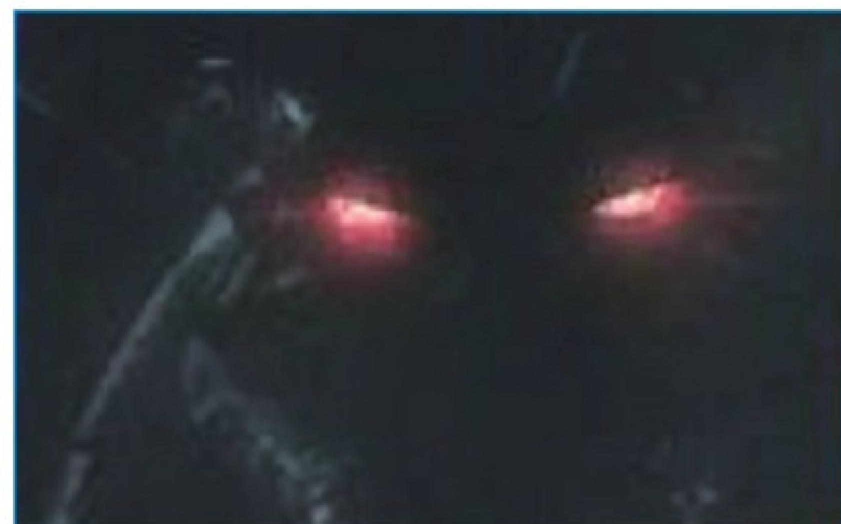
首先，同样出自该段战役的萨尔纳加预言，却给这种说法的可能性打了折扣。这段预言明确地用不同的词汇区分萨尔纳加（Xel'Naga）与堕落者（The Fallen One，在后续战役中可知其为黑暗之声），并将其描述为对立面；无论从已知的剧情还是语言使用习惯来看，将整个萨尔纳加种族称为堕落者是不合理的。其次，萨尔纳加在过往历史中表现出了仁慈和包容，在他们离开神族的过程中曾遭到攻击，伤亡数百，但是实力占据碾压级优势的萨尔纳加只是单纯防御而未伤害神族，所以很难将他们与残酷的黑暗之声划上等号。最后，《黑暗圣堂三部曲》与《萨尔纳加之影》均提及混源体是人为融合的怪胎，并非萨尔


黑暗之声现身。为什么觉得这么眼熟，这真的不是克苏恩或尤格-萨隆客串的吗？丨



（左上图）泽拉图找到的预言。泽拉图的搜寻过程非常艰辛，遭遇并与刀锋女王苦战，负伤后一边躲避追杀一边搜集碎片，最后依靠卡拉斯的牺牲逃出凯丽甘的追杀
（左下图）凯丽甘：“我看穿了你的“Doctor Narud”的文字把戏。”玩繁体中文版的朋友可能无法发觉这个细节，相信多数朋友看到“纳鲁博士”都会和我一样联想到《魔兽世界》（你好歹也该翻成“纳鲁德”不是）。实际上，“纳鲁”（Narud）就是“杜兰”（Duran）的反写









（右上图）泽拉图驾驶座舰虚空追寻者搜寻萨尔纳加历史
（右中图）《星际争霸》原作中的黑暗之声。泽拉图发现杜兰正在培育虫族与神族的混合体，黑暗之声随后短暂露脸，其头像为黑化的塔萨达，引起众多Fans讨论
（右下图）最后之战黑暗之声。黑暗深渊之中这个战役是比较难的一个战役，而这家伙还时不时骚扰几句，真是唐僧之声啊……





（左上图）在主宰的预言里，黑暗之声将灭绝神族和虫族。在最后的战役中，将他们称为“孩子们”，并提到唯一能阻止他的人已经被误杀（凯丽甘）
（左下图）黑暗之声化身为黑暗圣堂Xy'tal。黑暗之声的手下杜兰也同样拥有改换形态的能力，这两者可能有很大的关联
（右上图）借雷诺之口，预示了《星际争霸Ⅱ》的主线——三族合力对抗黑暗之声（喂，雷诺你其实是想保住妹子吧！一代里你还誓言旦旦要杀死凯丽甘）
（右下图）神族举全族之力也未能抵抗黑暗之声





纳加所期望的自然融合。

很大的一种可能是，黑暗之声以及杜兰是萨尔纳加中的堕落者，所以他才会说出“我是你们的开始”这种论调，而预言中“堕落者”这顶帽子也显得合情合理，同时也可以为主宰被控制找出一个合理的解释：在萨尔纳加一族创造主宰之际，黑暗之声就做了手脚。

这种说法建立在两代剧情的推导上，看起来有理有据。不过暴雪的官方作品中，却有一些另外的线索。

疑点之二：如果黑暗之声（Dark Voice）不是萨尔纳加，那他是什么?

在暴雪的官方作品中，漫画集《前线》的第四卷中有一部漫画叫做《黑暗之中的声音》（Voice in the Darkness），光名字就让人联想吧？这部漫画不但有我们想要的关于黑暗之音的情报，更在《星际争霸Ⅱ》中大出风头的莫比斯基金会以及我们熟悉的一段暴雪式狗血剧情。

莫比斯基金会在一颗叫做KL-2的行星上活动。其中一个名叫莫里甘（Morrigan）的女博士拥有一点幽能感应能力，感应到了一个邪神，他自称唯一的神和虚空领主，被萨尔纳加封印于此。这个邪神拥有远程控制的能力，莫里甘和她的伙伴被邪神操纵挖掘解放了他。一支黑暗圣堂队伍感应到了虚空能量前来侦查，邪神消灭了之前控制的人类，并试图控制精神修为极强的黑暗圣堂，然而这名黑暗圣堂夏托尔（Xy'tal）竟然摆脱了他的控制，并试图爆炸与之同归于尽。然而邪神并未被消灭，他以夏托尔的形象现身来嘲笑黑暗圣堂。这个剧情几乎是《魔兽世界》中泰坦和上古之神对立的翻版：萨尔纳加类似泰坦，邪神类似上古之神中的尤格-萨隆，连反派的招牌技能都如此类似：变幻形态与心灵控制。

如果Voice in the Darkness就是Dark Voice，那么部分疑点就有了更合理的解释，比如主宰在萨尔纳加人眼皮底下被控制，而黑暗之声的手下杜兰能够随意变换形态潜藏在虫族和人族这一点也就更容易理解了，这是师承自邪神——在《星际争霸》的资料片中，杜兰潜伏在凯丽甘身边，而《星际争霸Ⅱ》里化名为纳鲁博士（Dr. Narud），将杜兰（Duran）颠倒一下而已。邪神这个来自官方设定中的角色似乎能很好的契合黑暗之音，唯一尚无可靠资料可解释的问题就是邪神怎么会是“神族的开始”，但这只是少许的影响了这个猜测的可靠度。黑暗之声究竟是堕落的萨尔纳加还是邪神，还要等到暴雪发布完三部曲之后才能有定论，随着讯息的进一步增加，本文所做的推测也可能失准，但是在谜题揭晓前寻求答案，这本身就是探索的乐趣。

上篇小结：似曾相识的精彩

看完对萨尔纳加和黑暗之音的种种猜测，大家或许会有似曾相识的感觉。如果黑暗之音是堕落的萨尔纳加，就落入了萨尔拉斯与泰坦的套路；如果黑暗之音是邪神，那么就又翻版了尤格-萨隆和泰坦的对抗，甚至连不少细节上，都能找到契合点。暴雪的新游戏并不会让人感叹到处都是新奇的创意，但是它可以让人感慨烂大街的点子在这里都能变得这么棒。

我们承认暴雪的官方出版物中对一些情节的描述有抵触之处（甚至《星际争霸Ⅱ》没怎么顾及《母巢之战》的剧情），但也给本文提供了探讨的空间。感谢大家观看这偏向考据而显得沉闷的半篇文章，下篇将为大家带来围绕刀锋女王凯丽甘的爱恨情仇，以及几大人类势力的事迹。

Jack Thompson

游戏黑血泪史

去年中旬刊的“游戏英雄传”把版面给了一个“游戏狗熊”——游戏烂片之王Uwe Boll。现在会关心另一个和游戏有关，却又十分特别的人。某种程度上，Jack Thompson这个名字和Rockstar Games密不可分，其实他还做了其他一些令人“发指”的事。





得意、忧伤和愤怒，哪个才是Jack Thompson的真实内心?

■上海 Jump

Jack Thompson堪称美版“X叫兽”，提起这位老兄，那些“暴力游戏专业户”的老板们对他最有发言权：Jack曾经带给他们最直接，同时也是最痛苦的感受便是如影随形——他们总是可以看到Jack在媒体上的口诛笔伐，收到写有巨额赔偿要求的律师信以及无数凶杀案、校园枪击案的法庭传票……多年来，Jack一直致力于彻底铲除暴力游戏，他相信自己的火爆脾气是支持自己战斗的最佳武器。总之，Jack是一个很能折腾的人，后来甚至把自己的律师资格也给折腾没了。为了从源头斩断那些危害美国青少年成长的“毒草”，他已经顾不上什么游戏规则，在多起针对游戏厂商的诉讼中涉嫌违规调查、伪造证据，甚至当庭侮辱被告，最终被佛罗里达州高级法院裁定吊销律师执照。一个为了理想可以不要饭碗的人，我们实在没有必要去怀疑其动机的纯洁性，他对暴力游戏的恨，确确实实是发自内心的！

愤怒的内心

在关于GTA的新闻以外，你大概并不知晓Jack是个什么样的人。事实是，“很黄很暴力”的游戏只是让Jack怒槽涨满的诸多条件之一，一直以来，Jack致力于反对一切“大众媒体所传播的粗俗内容”，电台主持人、饶舌歌手、社交网站……总之只要被Jack认为是“伤风败俗”的玩意，他必然会一反到底，决不退缩。

最早被Jack咬住的，是早在上世纪80年代就公开宣称自己是同性恋的电台主持人Neil Rogers。Jack认为Neil的性取向使得他不适合从事这一公共代言人的工作。因为他不但利用电波大肆宣扬，还在节目中多次播放“内容庸俗”的歌曲，对青少年产生了不良影响。他要求联邦通信委员会（FCC）对Neil所在的迈阿密南部综合台（WIOD）罚款1万美元。Neil的报复相当廉价，就是在新闻节目中对这位疯狂律师极尽挖苦之能事。8个月后，Jack将Neil告上了法庭，他声称被告教唆同性恋者对自己进行骚扰，他手中掌握了确凿的录音证据：Neil向听众公布过Jack的电话，并且在节目中提到自己的名字的次数高达4万次——Jack Thampson的大名每从Neil的口中说出一次，就要处以5000美元的罚款，因为整个诉讼的赔偿要求为两亿美元。

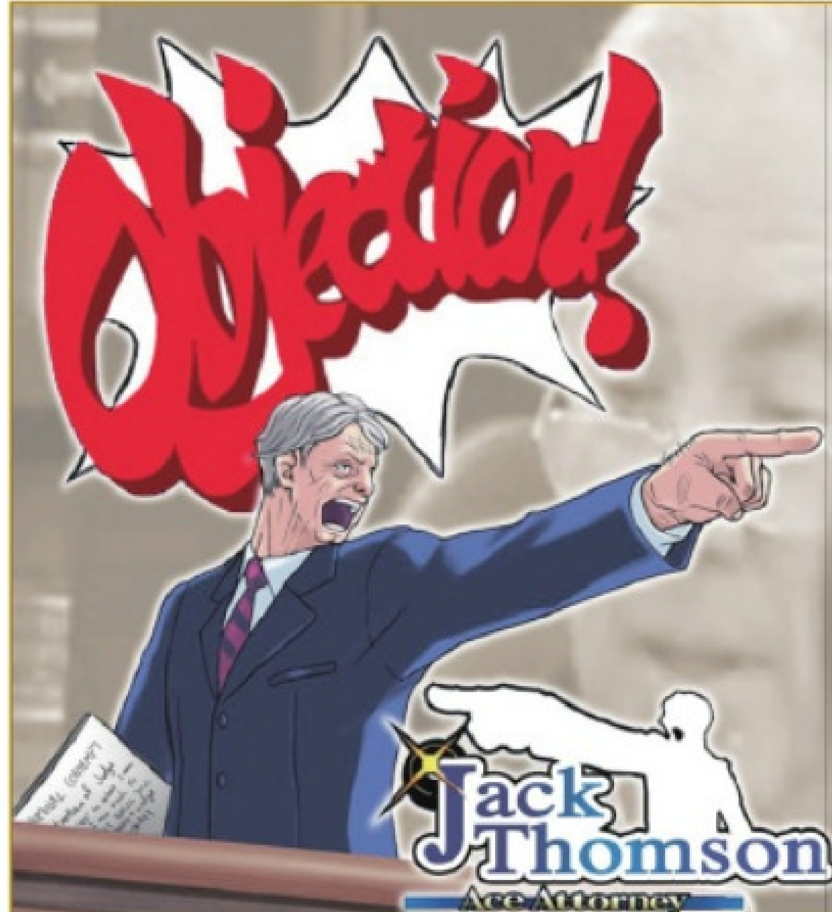
享受过Jack怒火烧烤时间最长、官衔最高的人，当属美国前司法部长Janet Reno。他们第一次打交道还在

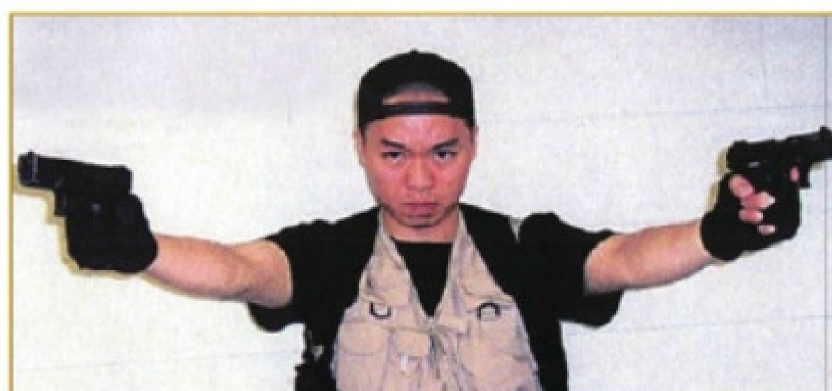












（左图）贵为司法部长的Janet Reno，也难以逃脱Jack的火力打击范围
（中上图）Michael Carneal是一个FPS玩家，这起案件让Jack的注意力迅速转移到电子游戏上来
（中下图）“电子游戏很坏”“我要告你”，是Jack的两句口头禅，至于他为什么这么恨游戏，这幅漫画是这么演绎的……
（右上图）上世纪的整个80年代，Jack一直在和著名电台主持人Neil Rogers恶斗
（右中图）玩家们设计出的《皇牌律师——杰克·汤姆森》封面
（右下图）“赵承熙杀人是因为玩CS玩到走火入魔”，这一以讹传讹的谣言的始作俑者，正是Jack

1975年，当时刚刚从大学毕业的Jack想在时任州检察官的Janet Reno门下找一份助理的差事。Janet Reno后来认为，正是当时自己的拒绝导致Jack在接下来长达30年里不停地和自己作对。不过Jack本人并不这么看，他认为1988年Janet Reno驳回针对“同性恋教唆犯”Neil Rogers的诉讼，才是自己决定与其血战到底的原因，因为身为州检察官的她居然做起了“同性恋的卫道士”。后来Jack在报纸上登出大版广告，要求Janet Reno公开自己的性取向，之后又声称后者不予理睬的态度形同默认。在Janet Reno被克林顿总统任命为司法部长后，Jack大肆宣扬她是一名同性恋，并对迈阿密一家由她担任董事的电话咨询服务公司展开“调查”，声称他们提供同性恋们电话信息的共享。这一举动终于惹毛了这位新上任的部长，佛罗里达州最高法院要求Jack接受精神状态测试。Jack倒是不怕这招，并在通过测试后表示自己是“美国唯一一位被法庭判定为精神正常的律师”。

1997年，在肯塔基州西斯高中（Heath High School）枪击案中造成3死5伤的14岁的主犯Michael Carneal是一名FPS游戏爱好者，这是Jack将打击面扩大到电子游戏的直接原因。

决战“电子海洛因”

警察在主犯的卧室中搜出了一盘电影《篮球日记》（The Basketball Diaries）的录像带，片中有对枪杀老师和同学的描述。Jack相信正是这些“肮脏”的文化产品导致了Carneal犯案，他将游戏公司、影业公司，以及Carneal经常观看的不良网站的站长全部告上法庭，要求他们赔偿受害人3300万美元。用他的话说，“这是普通人要求那些将暴力当作卖点的老板们血债血偿的时候了”。

不过，这个看似雷声很大的官司却被联邦地方法院在第一时间驳回，原因是Jack在盛怒之下犯了很多常识性的错误：首先他并不是受害人，因此诉讼要求没有任何的法律意义，那些沉浸在悲痛中的受害者家属们也无意参加Jack组织的诉讼。此外法庭还认为，搜查到的那些暴力游戏、录像带在凶杀案庭审过程中就没有充当证物的资格，游戏和电影厂商无法预知Carneal的行为，也不存在教唆关系。

首战失败后的，Jack调整了自己“见缝插针”的策略。2002年，俄亥俄州的15岁少年Dustin Lynch杀死了同龄女孩JoLynn Mishne，这起案件于2003年的2月开庭审理，Jack火速赶到地方法院，申请成为原告的法庭指派律师。让Jack“喜出望外”的是，Lynch还是一名GTA3的玩家，于是他鼓动被告在庭审过程中将自己的犯罪动机和手法全部归咎到这款游戏上去，让Lynch相信只要这样做，再加上自己的未成年因素，就可以获得轻判（尽管法官之前已经决定对其实施成年审判）。另一方面，他主动联系受害人的父母，告诉他们这款“宣扬凶杀暴力”的游戏可以作为定罪的有力证据。检察官随后发现了Jack的行为，他身为辩方律师，却对当事人蓄意误导，有可能损害到被告的利益，不适合担任辩护律师。在获知真相后，Lynch立刻解除了自己与Jack的委托关系。

2004年7月，新墨西哥州发生了一起家庭凶杀案，男孩Cody Posey将自己的父亲、继母和妹妹残忍杀









（左图）华盛顿环城公路连环狙击案中，Jack认为凶手应该是这样的一个人，神奇的是，这次被他说中了一大半（上为凶手照片）
（右上图）这个著名的漫画系列就不用多说了吧
（右下图）玩CS的人就像《满洲候选人》中的那些被催眠的行尸走肉，Jack的想象力着实令人惊叹

死后，埋在了前ABC电视台记者Sam Donaldson家农场的肥料堆下面。2006年9月，Jack前往事发的阿尔伯克基市（Albuquerque），带去了长达69页描述原告犯罪动机的材料，以检控官助理的身份参与庭审。在开庭前，Jack多次和辩方律师Gary Mitchell接触，希望他能够强调《横行霸道——圣安德烈斯》（Grand Theft Auto: San Andreas）对被告人产生的严重影响。在遭到拒绝后，法庭上出现了控方为被告辩护的滑稽一幕："GTA3让暴力变成了令人愉悦的东西，虚拟世界中大量没有任何后果的凶杀场面，让缺乏判断能力的小Posey去模仿，去复制，他的全部杀人手法，都是从游戏中学习的。如果没有GTA3，3个受害人一定还活着！没有GTA3，Posey也不会去犯案，他才是真正的受害者。"在这一刻，仿佛嫌疑人已经从被告席上消失了，换成了一群Rockstar的工作人员。

正所谓不打不相识，为了防止Jack在GTA4发售前夕捣乱，Take-Two Interactive以其违反美国宪法第一修正案（内容有关新闻、出版自由）为由先发制人，在2007年3月将他告上法庭。接到传票后，Jack表示："我一直在等待这一时刻，Take-Two的这次挑战会成为他们末日的起点，我会彻底搞垮他们。"但在4月19日达成的庭外和解中，Jack却选择了收声，表示自己不会在任何情况下干扰Take-Two的运营，以及威胁对该公司进行起诉。

2008年4月，GTA4正式发售以后，Jack一反常态地跳了出来，声称GTA4是"自从小儿麻痹症以来对儿童伤害最大的邪恶力量"，为了在不违反之前法庭下达的隔绝令的前提下继续对GTA4口诛笔伐，Jack着实动了一番脑筋：他发表了一封给明尼苏达州州长Tim Pawlenty的公开信，要求辖区内的游戏零售商将GTA4下架；他以起诉威胁芝加哥高速运输管理局，要求撤下所有汽车站、地铁站内张贴的GTA4广告；Jack还寄给Take-Two董事会主席Strauss Zelnick的办公室一封信，Take-Two的法律顾问一度认为Jack违反了禁令，可信封上的收件人让人啼笑皆非——"Strauss Zelnick的母亲大人亲启"。Jack在信中写道："您的儿子正在想尽一切办法，将GTA4尽可能多地卖给美国人，其中就包括有无数年轻妈妈的孩子。您的儿子正在将美利坚的童子军们改造成嗜血狂热的希特勒青年团！"

四下出击

在层出不穷的暴力游戏面前，Jack的恨永远都不是狭隘地针对一款游戏。尽管他声称自己从不玩游戏，但却对M级别以上游戏的名字如数家珍，一旦有涉及青少年暴力犯罪的案件发生，他总可以在第一时间从游戏店的货架上找到真正的"凶手"。

【光环】2002年10月，华盛顿特区环城公路发生连续枪击案，在不到3周时间里，就有10人被狙杀，3人重伤。Jack在做客NBC《今日秀》（Today）节目时发表了如下预测："凶手是一个青少年，依靠《光环》（Halo）来训练自己。作案前将狙击枪拆解成配件装入包中，以摩托车作为交通工具。"嫌疑犯被抓获后供述的作案过程居然和Jack的描述如出一辙：从犯Lee Boyd Malvo只有16岁，主犯John Muhammed（海湾战争老兵，退役陆军狙击手）声称自己用电子游戏来消除Malvo的"心理障碍"。这一次，这

VideogameLookalikes.com (Submitted by Ilya Chentsov)



Lawyer
Superhero League of Hoboken



Jack Thompson
Disbarred Lawyer





（上图）开这种玩笑可不是闹着玩的……
（下左图）Jack Thompson用行动证明，他并非只是对GTA系列抱有成见
（下右图）Take-Two董事会主席Strauss Zelnick大概是Jack最想干掉的人

位向来以不靠谱著称，只知道胡喷的白头翁大叔，居然化身为了美剧《超感警探》（The Mentalist）的主角，着实让人刮目相看！

【反恐精英】2007年4月，韩国学生赵承熙在弗吉尼亚理工大学制造了美国有史以来最严重的校园暴力案件，杀死了包括自己在内的33名学生。在血案发生后不到1小时，凶手身份还没有确认时，Jack就一口咬定嫌犯利用CS中进行“训练”，不少媒体捕风捉影，于是有了后来铺天盖地的“赵承熙玩真人CS”的报道。赵承熙的同学随后表示，上一次看见他玩CS还是上高中时，赵承熙的电脑平时只用来写日记，硬盘上安装的游戏只有一款世嘉的“索尼克”。但Jack坚持认为，CS才是真相的唯一解释：“看，用游戏进行杀人技巧的自我训练就像是学骑脚踏车，一次学会终身忘不了。”他在《华盛顿邮报》上撰文，声称：“一个从未杀过人的孩子突然变得像终结者那样嗜血狂爆，这种人一定是游戏玩家！”Jack还给微软总裁比尔·盖茨去信，认为他的公司应该为这起暴力事件负责：“盖茨先生，看看那些血淋淋的照片吧，你们制作的游戏提供了杀戮模拟，让人享受杀人的快感，学习杀人的技巧。”

2008年2月，伊利诺伊州立大学的校园枪击案发生后，Jack再度搬出了“CS杀人”论，这一次火力更加凶狠，声称玩CS就像《满洲候选人》（The Manchurian Candidate）中的洗脑术，可以将人催眠为行尸走肉，用特定暗号激活他们，随时可能亮出武器对周遭的人群疯狂扣动扳机。

【真人快打】“真人快打”（Mortal Kombat）的发行商Midway Games也在Jack的打击范围内，这并没有出乎我们的意料，但所有人都想不到的是，Jack对这款史上最暴力、最血腥的格斗游戏的实际内容视而不见。原来真正让Jack不爽的地方，是一些对他心怀不满的玩家，利用游戏所提供的Kreate a Fighter功能，创作了一个西装革履、身材修长的白头发老头，更有好事者收集这个自定义角色被各种恶毒招式海扁的截图，在网络上贴得到处都是。于是Jack彻底燃了，他要求Midway立刻停止销售这款“侵犯了自己肖像权和名誉权”的游戏，否则就法庭上见。Midway对此笑而不语，也许是后来有人告诉了Jack真相，他自感无趣，从此再也没有骚扰这家公司。

【末日迷踪——永恒力量】仅仅是读过《末日迷踪——永恒力量》（Left Behind: Eternal Forces）说明书中的几句文案，Jack就认定这是一款“以大屠杀为背景”的游戏。原著小说作者Tim LaHaye闻讯后，苦口婆心地告诉Jack这部科幻小说的主旨，不过很快他就发现自己是对牛弹琴了——Jack既没有读过原著，也没有玩过这款他大肆批判的游戏。他振振有词道：“没有玩过又怎么样，它就是一部鼓动青少年相互仇杀的游戏。我还没见过亚伯拉罕·林肯呢，但这并不代表我不知道他就是第16任美国总统！”

他最近在干什么

丢掉了律师饭碗，好像并没有打击Jack老兄，他的战意不减反增：两年来除了不停地与佛罗里达州律师协会恶斗，认定自己的“下岗”是因为同行们的迫害外，他对游戏业的火力输出也没有丝毫削弱，只不过因为自己不再是从业者，他的吐槽能够得到游戏公司回应的次数是越来越少了。对于他的境遇，玩家们欢欣鼓舞，用各种手段来表达心中的欢乐之情。Jack一气之下又将Facebook网站也告了，索赔4000万美元，原因就是“Jack Thompson讨论组”中的玩家对他落魄后的尽情戏虐。

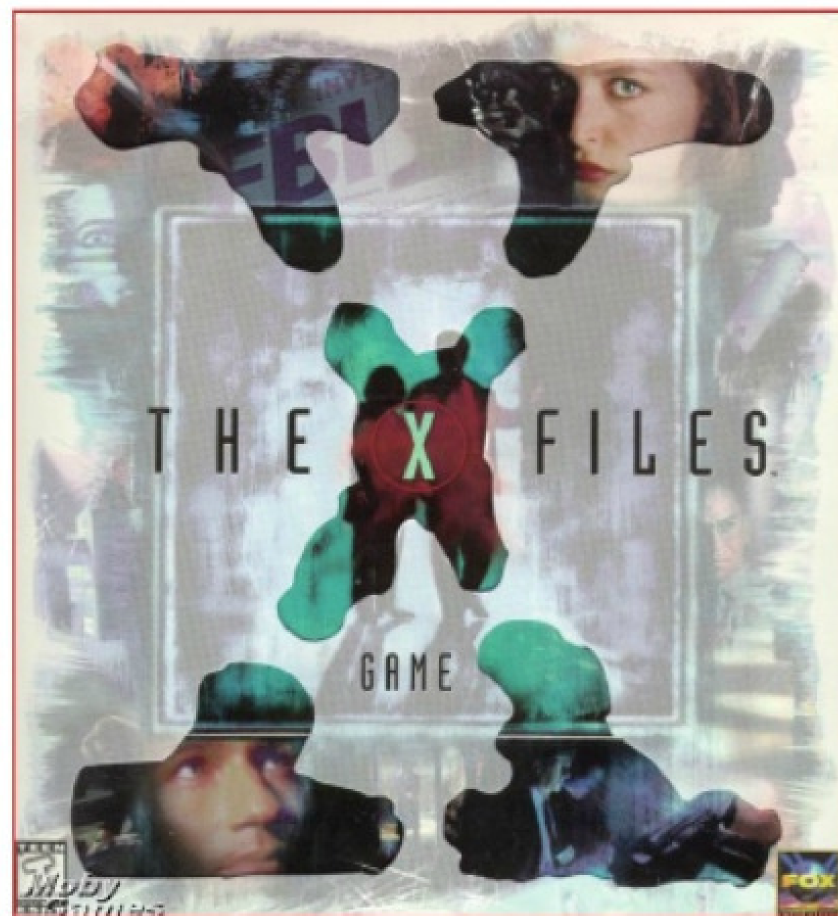
一名孤独的骑士，手持锈迹斑斑的长矛，义无反顾地冲向想象中的巨人，这是唐吉柯德，同时也是对Jack的最佳诠释：他们都将自己视为主持正义的使者，同样是有强烈的理想主义倾向，为了自己所认可的神圣目标，可以不顾个人安危，不惧怕任何的失败，当然在行动上也表现为极端的盲动性。不讲实际，甚至抓不住重点和主次，只知道单枪匹马地乱砍乱杀，用主观臆断代替调查研究，感性压倒理性，而且从来也不从失败中吸取教训。总之，Jack就是这样一个目标高尚和行动混乱，理想与现实完全脱节的矛盾体。或许他懂得几门外语能吃得开一些，因为在地球的某个角落，总是不时需要“砖家”“叫兽”们出镜炮轰“电子海洛因”。P

从《越狱》到《越狱》

美剧精神放光芒

"Previously on Prison Break"，Wentworth Miller——"史高飞"的扮演者每周用磁性的嗓音说出这个短句，曾经让无数中国观众魂牵梦绕。你大概也曾在每个周二下午将《越狱》（Prison Break）拖到自己的硬盘上，然后度过期盼了一周的40分钟。







（上左图）网络开启了中国网民的全民美剧时代。忘不了《越狱》《迷失》《绝望的主妇》《豪斯医生》……忘不了火星360、天涯小筑，还有越狱中文网……

（上右图）《X档案游戏版》能够让人记住的另一个原因是，满满7CD的超大容量令当时的玩家只可远观而无缘亲身体验

（下图）《战火兄弟连》的叙事和操作之间的平衡控制得相当优秀，在这款游戏中放射着美剧精神的夺目光芒

■江苏 防弹手柄

在播放器进度滚动条触底，胃口被吊足后，一想要等到7天后才能知道剧中人物们的命运发展，便对美剧这"拍一集，播一集"的制作模式充满怨念，恨不得让韩剧剧组去全盘接手。2005年8月29日，《越狱》播出第一季第一集，拉开了中国网民全民美剧时代的序幕。

前情回顾

以收视率为唯一考察标准的美剧之所以要边拍边放，不仅因为制作成本庞大，剧组还要根据观众的反馈来动态修改原先的剧本。你可以想想一部戏有N个编剧是什么结果，而且这些一个比一个能扯的家伙年龄、口味还大不一样。结果导致美剧往往高开低走直到惨淡结局，要么拖沓冗长、尾大不掉，要么前后不一、自相矛盾，要么狗尾续貂、骑虎难下，或者直接遭遇突然死亡，结局只能交给观众们去自行脑补……

《越狱》成为全民美剧的始祖不能说是偶然，它简直是集美剧烂尾方式之大成的一部戏："趟过狐狸河的8个男人"在沦为流窜犯后，《越狱》便在第二季的开头迅速转化为一部《夺宝奇兵》式的挖宝剧——Fox River 8此时的目标Update，只为D.B. Cooper留下的数百万美金。

当然也有峰回路转，第二季13～19集，剧情突然井喷，特勤局杀手探员Kellerman反水、FBI马探员摇摆不定，剧情增加了许多变数。不过看看后续的故事，就可以证明你所看到的一切都是回光返照——为了让散落到美国各州的角色迅速在墨西哥的黑牢中团聚，编剧不遗余力地挑战玩家智商。第三季再度入狱本来就给人黔驴技穷之感，特色路数、惊爆点用尽，似乎已经惨到谷底；又逢编剧罢工，剧本雷到不行，此为惨上加惨；最恶劣的是，受万人爱戴的气质美女Sarah竟然回家生孩子，逼得编剧生生写死Sarah，至此惨上加惨无需再惨。

到了最后一季，剧情已经难以用地球人的逻辑去理解——本是翩翩佳公子，又集万千宠爱于一身的"米帅"，怎奈岁月无情，包子脸加上大肚腩，越看越不招人待见。Sarah也回来了，老妈也复活了，打垮大Boss的戏份也祭出了，不过即便是铁杆粉丝，也希望它赶快结束。触底反弹？还是算了吧！能够善终就已万幸。

观众们将这部伴随了自己4年并且曾带来无穷期待和欢乐的剧集送走后，世界上诞生了《越狱》的游戏版《越狱——阴谋》（Prison Break: The Conspiracy）。它的出现向不忍目睹第四季惨状的PB迷无情地证明，烂尾其实也是没有下限的。看看它的评

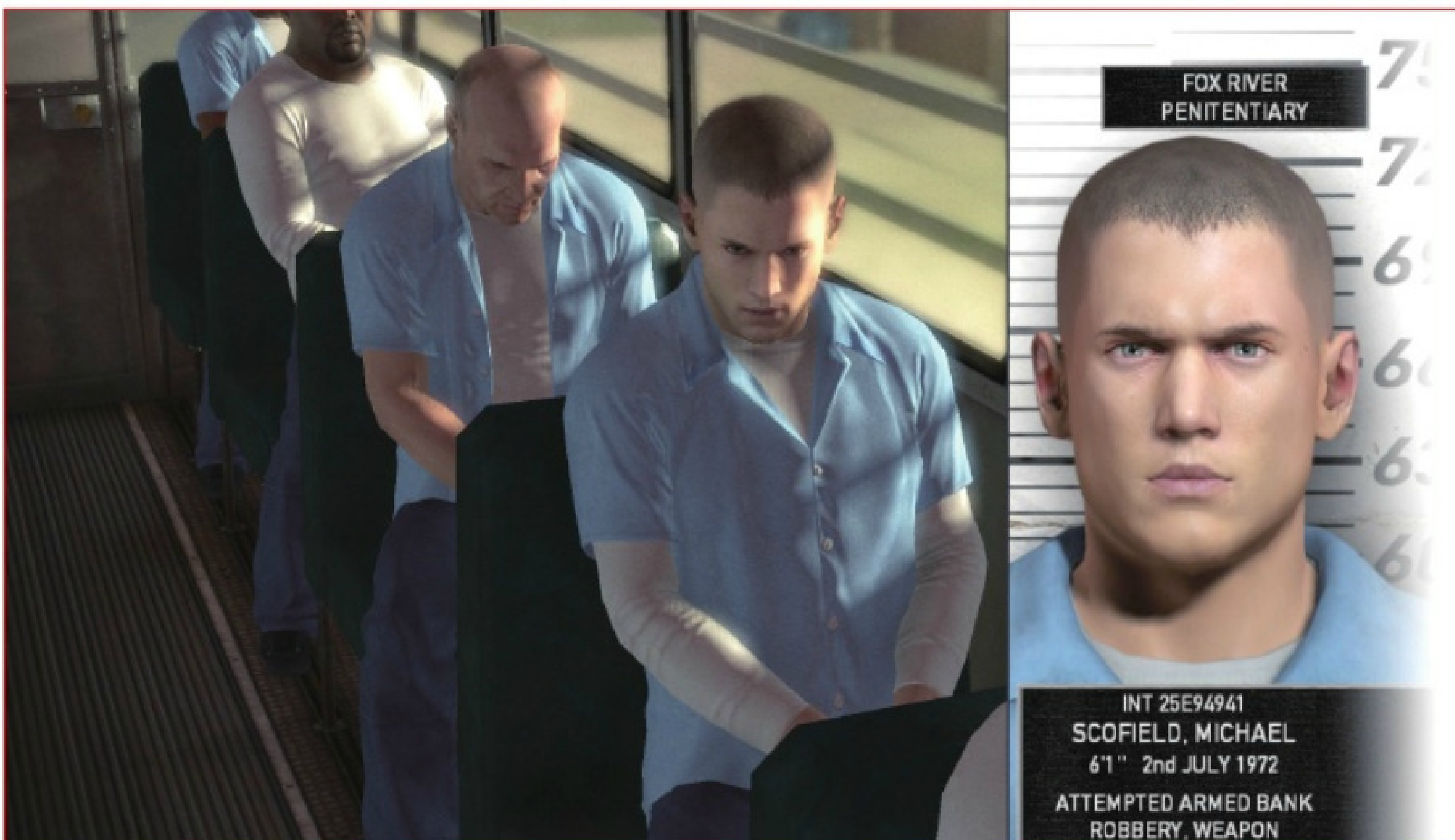
（左上图）逆光中一脸阴沉表情，一身黑西服的出场，《越狱——阴谋》中出场时分的Paxton尚能唬住一些玩家
（左中图）主角必须用尾行这种卑鄙手段来接近"史高飞"
（左下图）第一季结尾越狱的高潮场面，在游戏中变成了一场闹剧
（右上图）《越狱》总共播了4季，尽管烂尾，但终究还有一个结尾
（右下图）如今风光不再的"米帅"，看到游戏中的自己会有何感想？











分：3.5（IGN）、2.5（Gamespot）、3.0（Xbox官方杂志），39%（Metacritic），《每日电讯报》对此的评论只有一句话："一部在各方面全面失败的游戏。"

是的，玩家毕竟聪明了一些。现在，"改编自正在热映的电影大片XXX"不再是激发购买欲的灵丹妙药，玩家反而将它解读为一句善意的提醒——包装盒中的东西很雷。那些稍有志向的游戏，比如《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman: Arkham Asylum），或《变形金刚——赛博坦之战》（Transformers: War for Cybertron），在开发阶段就与电影彻底划清了界限，并且脱离开死忠漫画迷也能卖得不错。但美剧改编成合格游戏，仍旧像是不可能的任务。我们有《越狱》游戏版这样的反面教材，也有《24小时游戏版》（24: The Game）以及《迷失——穿越多莫斯》（Lost: Via Domus）这样称得上合格的作品——请注意字面意思，它们的媒体平均分正好在60分上下。

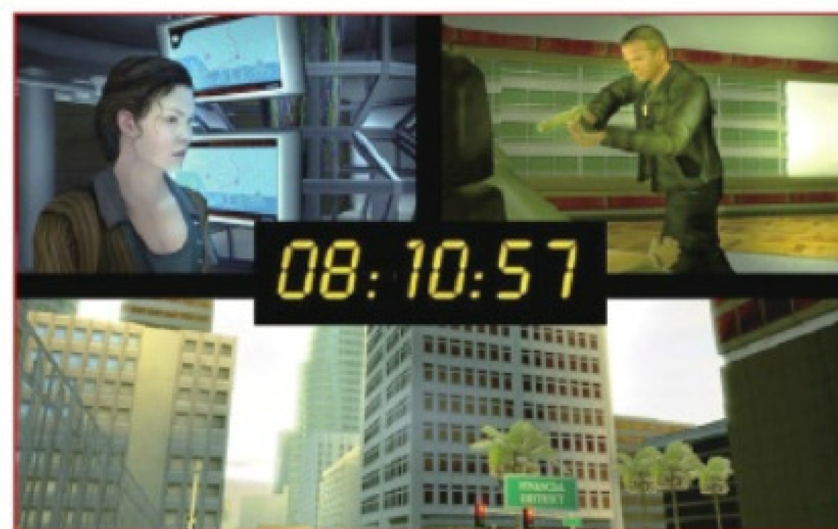
美剧游戏"再编剧"

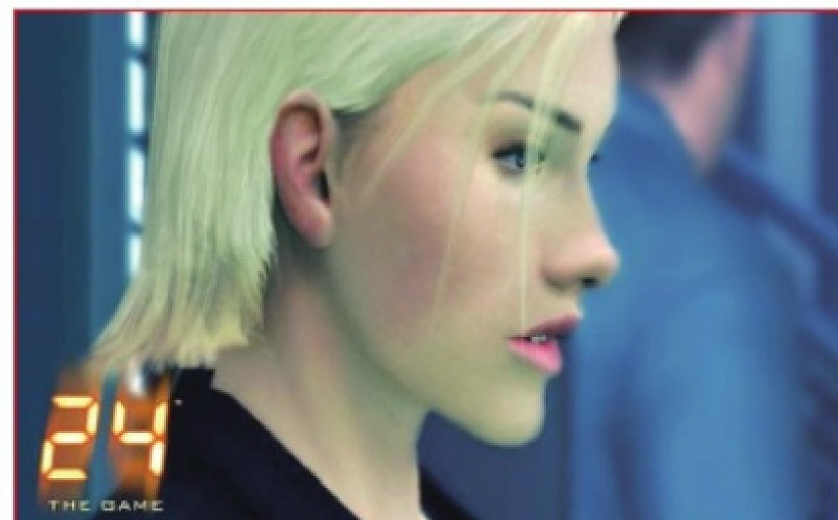
动作/悬疑类美剧之所以精彩纷呈，看得人茶饭不思，关键在于扣人心弦的悬念和高速推进的剧情，为此编剧只能祭出两大法宝——一是"挖坑"，代表为《迷失》（Lost）；二是"扯破天"，代表为《24小时》（24）。最后，此类美剧就陷入越拍越扯的怪圈。改编自美剧而来的游戏，先入为主的人物形象和剧情是最大特色，但也很容易沦为此类游戏的致命短板，因为并不是所有的叙事模式都适合改编成适合体验的游戏故事。

在美剧众多类型中，编剧最好发挥的莫过于《24小时》这种每季一个完整故事，季与季间故事联系并不紧密的单元剧。迄今为止剧本最精良的美剧游戏，恰恰是索尼电脑娱乐剑桥分部（SCE Studio Cambridge）于2006年在PS2平台上推出的《24小时游戏版》。游戏故事发生在第二季与第三季之间的一天，完全独立于观众所知的故事线以外。从剧本的地位来说，它可以被称为用电子互动方式表演的全新一季，而不是《越狱》游戏版画蛇添足式的演绎。Duppy Demetrius（《24小时》的助理制作人和编剧）领衔的编剧团队创作的这个剧本，甚至还获得了当年的英国电影与电视学院奖，尽管游戏媒体对游戏本身的评价仅仅是"基本合格"。

游戏版的故事拥有《24小时》的一切元素，是剧集中典型的"小危机+中危机+大危机"的模式：首先是挫败恐怖分子暗杀总统Jim Prescott的阴谋，然后是洛杉矶地铁站内的沙林毒气攻击事件。在CTU（反恐部）外勤部队赶往现场后，内鬼（《24小时》每集的必备元素）启动EMP炸弹，瘫痪了总部的电子设施（这一路数在最后一季中又玩了一次），接下来恐怖分子占领了整个CTU，内勤人员中的绝大多数沦为人质。玩家扮演的"小强"Jack Bauer刚刚解决了危机，恐怖分子便引爆了数枚部署在洛杉矶地下板块断裂带的巨型炸弹，制造了第

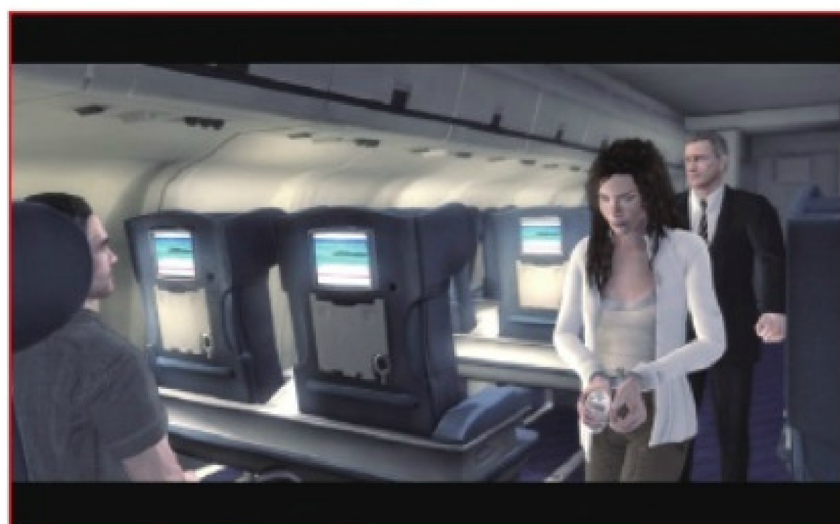


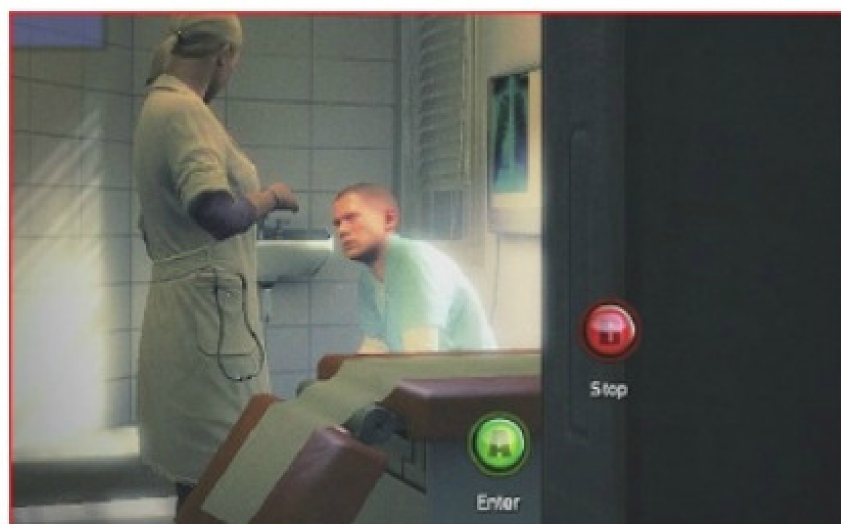












（左上图）大难不死的Maslow出现在海滩坠机现场，接下来发生的也许观众们都知道，但之前发生的，就连这个家伙自己也不知道

（左下图）《迷失》游戏版中，所有的剧集人物都成为NPC，用来描述Maslow的个人故事，比如被押送回国的Kate走过Maslow的身旁，她就是这样的充当了一次"酱油"。对比《迷失》游戏版留给编剧的空间，主角易人后的《越狱——阴谋》中要重现剧集中的剧情，也不得不通过这种"偷窥"的方式

（右上图）报时、画中画……《24小时游戏版》的叙事深得剧集的精髓

（右下图）《24小时游戏版》解释了Jack的"无脑"女儿Kim如何成为CTU的一员。这样的剧本真是浑然天成，绝无违和感

二次洛杉矶大地震，趁乱绑架了军政要员，并且占领了美军基地，将军事级别的核原料运送到中东……游戏中出现的多线并行、读秒、画中画方式表现同一时间中的不同空间等叙事手段，与电视剧完全一致。原版演员人马的肖像和配音，以及过场动画中手持拍摄、快速间接和广角、长焦镜头的大量运用，均极好地反应了电视剧的神髓。这个"2.5季"的剧本还对第二季留下的伏笔以及第三季的背景进行了丰富和补完，如第二季结尾黑人总统David Palmer的遇刺，第三季中大显身手的"小强"准女婿Chase Edmunds之前的卧底生涯，以及S1、S2中一出场就让观众整个人都鬼畜了的Kim究竟是如何在S3中混进了CTU的，等等等等，这些细节真是华丽地衬托出了剧本的深度。

早在1998年，由Fox Interactive推出的《X档案游戏版》（The X-Files Game）就已经发挥了系列剧在改编游戏过程中可以原创剧情的优势。为了带给玩家新鲜感，制作组甚至让Mulder和Scully这一对万年组合让位于新生代FBI探员Craig Willmore。游戏的故事发生在第三季的时间线中，玩家的使命是调查Mulder和Scully在华盛顿州失踪的事件，并且最终发现了异形活动，整个故事与第三季以及同年上映的电影版《X档案——征服未来》（The X-Files: Fight the Future）有着莫大联系。

1998年正是冒险类游戏繁荣的年代，这款游戏也以当时流行的AVG路数制作，整部游戏几乎都由"过场动画"串联（动画也由剧集原班人马实景拍摄而成），完全就是一部的《X档案》的真正剧集。完全可以说，没有看过游戏所记录的影像，你根本称不上是"X档案"系列的真粉。而它能够让玩家记住的另一个原因是，满满7CD的超大容量让当时的玩家只想远观而无缘亲身体验。

无从下手

单元剧、系列剧的游戏改编剧本，让编剧可以无视主线故事自由发挥。但是碰到如《迷失》这样热门剧集的改编，由于本身剧集就是一个一环扣一环的整体，并没有多少可供"原创"的空间。于是剧作组的两位领军人物：Damon Lindelof和Carlton Cuse在游戏剧本中设置了一个原剧中根本不存在的角色——在坠机事故中失去全部记忆的摄影记者Elliott Maslow，但游戏故事又照搬第一季和第二季的主线。

这部"戏"并没有给玩家"穿新鞋走老路"的感觉：在游戏版问世时，剧集已经播到了第四季，此时剧情早已经没有了传统的"主角"概念。挖掘每一个人物背后的故事，探讨人性迷失背后的自我救赎，是这部"假科幻悬疑，真伦理人文"剧的真谛——或者说，编不圆剧情的编剧们只好选择了这一条路。《迷失》特有的大段闪回，让编剧完全脱离玩家已经熟悉的故事、人物，为这位大众脸主角编造了一个精彩的故事：在坠机前，Maslow结识了美丽的女记者Lisa Gellhom，并且得到了关于一个犯罪

（左图）USA有线电视网的当家剧集《火线警告》（Burn Notice）热得发烫，收视率已经直逼公共电视台的热播剧集
（右上图）青春剧无敌，《生活大爆炸》更无敌，第四季将于9月24日开播
（右下图）再见HBO的二战美剧，是否还有当年《兄弟连》的震撼感觉？









集团的线索。这个名为Chechey研究所的组织，也与小岛曾经的主人——“达摩”有着密切的联系。为了获取新闻，Maslow在关键时刻背叛了这个爱自己，并且向自己付出全部信任的女人，同时也直接导致了她的丧生。随着岛上冒险的深入，这些记录自己罪行的记忆，也在Maslow脑中慢慢复苏。获知全部真相的Maslow，决定用自己的勇气来完成对自己的救赎。

《迷失》游戏版的剧情就这样独立于主线，但又不游离于主线之外，尤其在风格上与剧集完全吻合。诸如奴隶船“黑岩”号的内部、“天鹅”实验舱磁力墙后面的世界等等在之前剧集中并没有涉及到的神秘区域，也在游戏中演绎出来。游戏的大结局中，Maslow驾驶游艇踏上归乡之旅，却从旁观者的角度亲眼目睹了自己先前乘坐的815航班的坠落过程。苏醒后，Maslow发现自己回到了67天前的坠机现场。更令他不可思议的是，已经“死去”的Lisa居然站在自己面前大喊：“天啊，我们做到了！我们还活着！”这一《迷失》典型的“神棍化”结尾方式，与当时播出的第四季第五集所提出的全新科幻理念——意识时空穿梭遥相呼应。

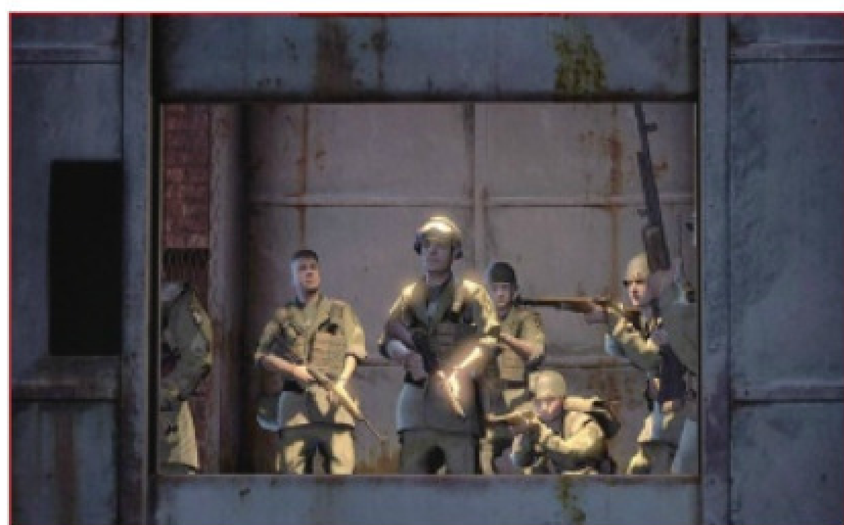
零分编剧

和这些前作相比，《越狱》的观众对剧集里的故事和人物已经不再具有期待性。ZootFly工作室在游戏版中玩了一个自以为聪明的手段：原创了一个名叫Tom Paxton的“公司”（The Company，控制美国政府的影子集团）特工，用他的视角来表现第一季的故事。但与可以原创剧本的《24小时》以及可以为主角原创背景故事的《迷失》相比，《越狱》游戏版的新面孔真是太弱了。起码我们知道，《迷失》当中人人有戏，但《越狱》的中心人物只有一个，他就是“美貌与智慧并重，英雄与侠义的化身”Michael Scofiled。“米帅”的个人魅力创造了奇迹，这部在美国收视率进不了前五名的剧集，一跃成为中国观众，尤其是女性观众的最爱。而这个叫做Tom Paxton的大众脸算什么？不仅整天眉头紧锁，而且对游戏的剧情体验也没有任何帮助。除了在“人物”上失分甚多，为了将这样一个根本就不属于剧集的角色拉近主线，还必须以更“狗血”的故事发展去生搬硬套，这使得Paxton的“狐狸河”之旅成为了一部可以写给全世界编剧阅读的反面教材，其过程充满了荒诞主义色彩。

是这样的：Scofield把自己整进关押哥哥的监狱后，“公司”的外勤主管——一个名叫Mannix的大叔派遣Paxton以服刑犯人的身份打入Fox River内部，搞清楚“史高飞”究竟要做什么。你看，其实一、二季中全知全能的“公司”，到最后一季迅速变成一个纯粹的蠢蛋集团，其实游戏版开头就留下了伏笔——全世界观众在看过第一集就知道的事，他们还得用卧底这种老土手段去调查清楚。

本来在剧集里，“公司”要的就是Lincoln马上死，是否死在监狱的电椅上并不重要，为此他们还派出了











（上图）《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica，2004~2009年）注定会是科幻剧中的又一个经典，无数的获奖记录、迷人的角色设定，如今它也被改编成网页游戏。作为目前耗资最多的网页游戏之一，它将由挪威的专业网游开发商Artplant研发，将于今年秋天在Syfy.com网站上独家发布
（中左图）人人有戏，《战火兄弟连》这部数字电视剧做到了这一点
（中右图）反思战争给人性带来的扭曲，《战火兄弟连——地狱公路》比《兄弟连》更有深意
（下左图）这不是《识骨寻踪》（Bones）的游戏版，你看到的只是CSI游戏中的一幕
（下右图）这就是所谓的《绝望的主妇》游戏

Kellerman领衔的杀手小队作为任务的“保险”。而到了游戏版，Mannix大叔显然是脑袋后面长反骨，他给Paxton布置的任务除了“观测”Scofiled外，竟然还要在死刑执行前保证他老哥的安全！不过Mannix不用担心派出的手下会对命令产生质疑，因为他坚信Paxton是手下最蠢的一位。Paxton也算是任劳任怨，除了为各位剧集中出现的狱霸跑腿，并且在闲暇时刻用“天才”二字赞美一下Scofield以外，他就一直在用举重、斗殴来打发监狱时光。直到两名化装成司法部官员的“公司”特工前来探视，并严斥为什么到现在还没有解决Lincoln，Paxton才恍然大悟——原来自己被老头子耍诈阴了。

接下来的故事更加令人飙血：Mannix老爷子居然赤膊上阵，亲自打入监狱内部，来找Lincoln索命（那他以前图的是什么？），全然不知自己先前培养出的一个仇家看到自己的老脸也在狐狸河晃悠时，恨不得将自己碎尸万段。与此同时，Lincoln的老爹Aldo也找到了Paxton，许诺删除他的“公司”档案，让他获得清白的身份，条件是协助两个儿子的越狱行动。“你老小子果真有如此能耐，咋不帮自己洗底，省得隐姓埋名、抛弃妻儿，在外面逃亡了几十年？”Paxton当然想不出如此高尖端的问题，于是他立刻反水，屁颠屁颠给“狐狸河八人众”帮忙去了。

Mannix选择了一个最不应该选择的时间——越狱行动当晚，去干掉Lincoln，而Paxton则不知道从那里搞了一身狱警的制服，对仇人紧追不舍。结果在一片大乱中，老爷子被直升机上的狙击手打死，穿着制服的Paxton则从正门大摇大摆走出了监狱。他也从临死前仇人的口中得到了陷害自己的原因——“你知道的太多了！”

是的，这句话实在是太有内涵了！

“玩”和“看”的矛盾

《谍影重重》的游戏化，可以抓住追车、格斗和枪战三大元素；换作是《钢铁侠》，可以将Gameplay定义为飞行射击；至于《蝙蝠侠》，将那些形形色色的装备道具化，便可以给玩家很好的扮演感。与电影改编游戏相比，美剧改编游戏却很难将游戏方式具体化。将《罪案现场调查》（CSI）制作成冒险游戏尚可，将《绝望的主妇》（Desperate Housewives，还记得“欲乱绝情妻”这个销魂的译名吗？）游戏版制作成另一个《模拟人生》，就颇有些沽名钓誉的味道了。即便再高明的游戏制作人，想将动辄数季的电视剧的特色用一个成熟的游戏系统囊括到位，这谈何容易？

就拿剧本强到足以获得艾美奖提名，而游戏性却弱到很难让人坚持玩下去的《24小时游戏版》来说，它的游戏方式可是对剧集中各种元素的忠实再现：第三人称射击、无声潜入、黑客攻击、破译文件、电脑解码、拷问疑犯、飞车追逐……但玩上去却混乱无比。Jack Bauer的24小时被拆分为58个独立任务和上百个必须要玩的小

游戏，剧本的多线并行表现方式，却让玩家所控制的角色随意切换，甚至玩着玩着居然扮演起匪徒来……

好吧，一个成熟的游戏系统，毕竟是以一种游戏方式为基础进行扩展的，而不是一股脑将所有可玩的东西都强加到玩家的身上，让人什么都玩，最后也什么都不想玩。

那么，如果将剧集的元素进行简化，用“先游戏、后美剧”的方法来处理，结果会如何呢？《迷失》游戏版就将剧集中个性鲜明的角色全部定性为NPC，Gameplay简化，玩家操作Maslow去为这些NPC跑腿，期间穿插了一些剧集中出现过的谜题。这固然不必让玩家被折腾得伤筋动骨，不过铁杆剧集观众可不这么看了，因为玩家所操控的角色居然与剧集中特点鲜明的主角们毫无互动，和Jack医生一同治病救人、和Locke一道猎杀野兽，哪怕是和充满喜感的大胖子Hugo比拼胡吃海塞能力，去韩国少妇Sun的田地偷个菜也是好的啊！

美剧活在心中！

看来我们必须悲观地认定，由于表现方式的巨大差异，美剧改编游戏几乎没有成功的可能，但这并不代表美剧的经典元素对游戏制作毫无启发。与“美剧改编”不同，借鉴美剧元素和表现手法的“美剧模式”游戏大放异彩的例子比比皆是。当年Gearbox Software希望将HBO台热播的《兄弟连》（Band of Brothers，同时也是不少中国观众的美剧启蒙作品）改编为游戏，后来谈判未果，索性另辟蹊径，自编自导出了一部内涵与外在表现并重，“可玩”和“可看”兼备的互动美剧《战火兄弟连》（Brothers in Arms）。电视剧中的两大元素：残酷的战争场面和血与火凝结成的战友情谊，被游戏设计师具体化为了战术射击，以及关卡之间穿插的煽情过场动画。战争中结成的兄弟情谊，不是简单的友谊可以表达的，经过鲜血的洗礼它更富有人性的光芒，彼此更珍惜，更理解生命的意义，这就是《兄弟连》的主题。在脱离电视剧的《战火兄弟连》中，编剧的发挥空间更大，除了与骨肉相连一样深厚的战友情外，还对战争的残酷性及其对士兵精神的扭曲和摧残有细腻的刻画，已经提前上升到HBO新近播出的电视剧《血战太平洋》（The Pacific）所要表达的“战争冷酷，人性不灭”的高度了。

从技术角度看，《迷失》是美剧“老鼠与芝士”编剧理论的代表：剧集不断用悬念作为诱饵，来吸引观众注意力的跟进，在不断地给予疑问解答的同时，挖下数不尽的新坑，就像用饼干屑来控制老鼠的行动一样。《迷失》就是这样，观众可以不看人物、不要故事、不关注惊悚和动作场面，但一定要有“下套”与“解套”的过程。与此类似，芬兰游戏编剧大师Sam Lake的新作《艾伦·威克》（Alan Wake），就是以Stephen King的经典小说《闪灵》（The Shining）为骨干，以上世纪90年代的经典悬疑剧《双峰镇》（Twin Peaks）为背景，以《迷失》的表现手法来叙事。很遗憾，作为一款游戏，《艾伦·威克》的Gameplay成分苍白无力：全程战斗极其简单，但它却可以让玩家在上手后欲罢不能，提供这种动力的就是惊悚的氛围和一环扣一环的悬念。

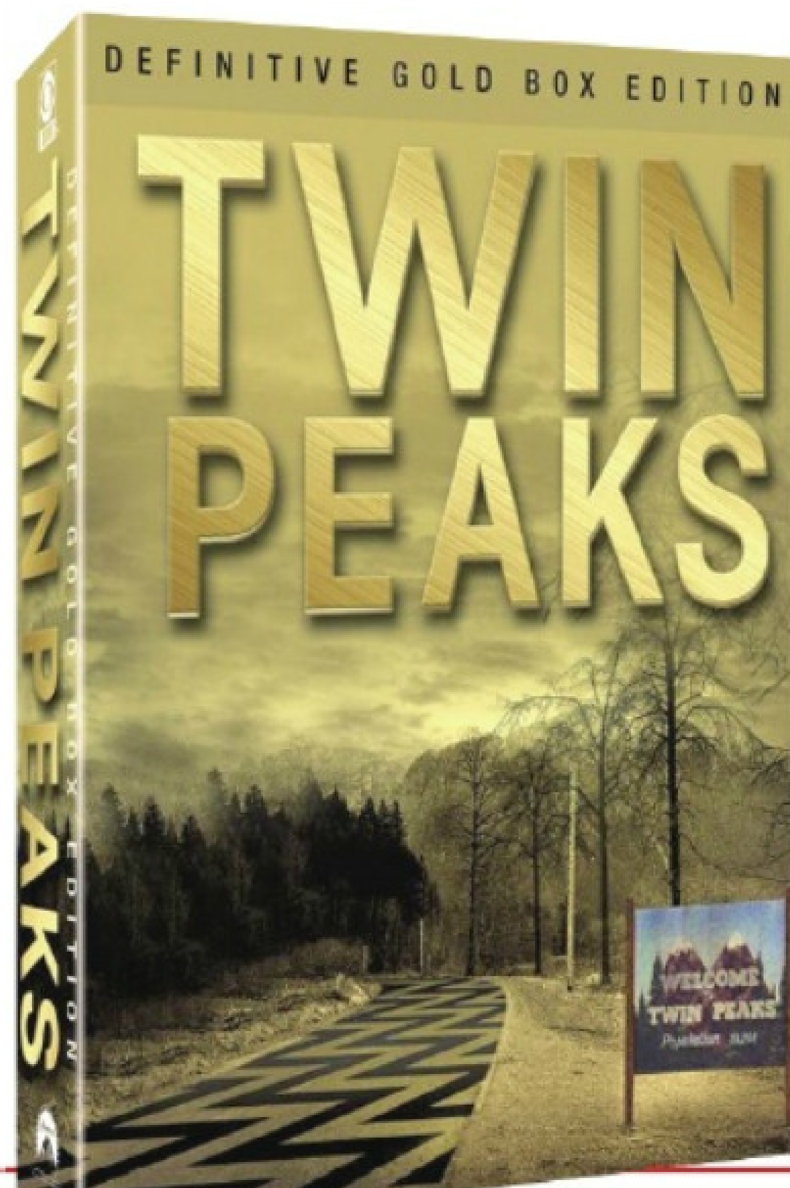
游戏的互动并不仅体现在操作，而是玩家的思维对开放式剧情的参与。这已经与美剧吸引和延续玩家注意力的套路非常接近了。去年的《鬼屋魔影》没有能开个好头，但是之后的《使命召唤——现代战争2》和《分裂细胞——定罪》已经到了“不是美剧，胜似美剧”的境界，美剧理论对游戏的“全面入侵”说明，在快餐游戏时代，感官刺激的推陈出新也需要更为“狗血”的剧情在一旁推波助澜。除了前情提要、悬念收尾等经典表现手法外，甚至连《争分夺秒》这样的竞速游戏，也用“季”（Season）的方式来组织关卡。

大牌美剧因为“扯到不能再扯”，以至实在扯不下去；美剧化游戏挣扎在“烂尾无下限”的边缘，但美剧的精神已经光彩夺目。P

（上左图）Ubisoft刚刚宣布了新的CSI系列游戏，将于今年秋季在多个平台发售
（上右图）美剧游戏《豪斯医生》（House M.D）几经跳票，定于今年9月份发售
（下左图）《双峰镇》1990年在ABC电视台首播，David Lynch导演了其中的6集
（下右图）《艾伦·威克》的Gameplay不值一提，但故事永远具有诱惑力











追忆“博德之门”系列

奇幻之门由此开

无论当时的你是抱着什么心态玩这款游戏——期待、好奇还是猜疑，最终事实证明它并没有让你失望。它严谨周密的系统让你跃跃欲试，它清新细腻的画风让你眼前一亮，它婉转悠扬的音乐让你沉醉不已，它扑朔迷离的剧情让你沉溺其中……

■湖北 莫格娜·黑杖

“和怪物战斗的人，留意勿让自己也成为怪物……当你凝视着深渊时，深渊也在凝视着你……”

——弗里德里希·尼采，《善恶的彼岸》

在那个动作游戏和即时战略游戏充斥着游戏软件店、霸占着玩家们的硬盘的年代，在“巫术”（Wizardry）系列沉寂多时而“创世纪”（Ultima）系列已奄奄一息的时候，绝大多数厂商与玩家都认为角色扮演游戏（Role-playing Games，RPG）已经走到了尽头。1998年，除了一款《魔法门Ⅵ——天堂之令》（Might and Magic VI: The Mandate of Heaven）能让广大RPG迷暂缓饥渴外，RPG领域仍然是静悄悄的，反而西式RPG已死的言论风起云涌——直到年末，一款名不经传的游戏打着ADnD（Advanced Dungeons & Dragons，高级龙与地下城）的旗号上市了。

无论当时的你是抱着什么心态玩这款游戏——期待、好奇还是猜疑，最终事实证明它并没有让你失望。它严谨周密的系统让你跃跃欲试，它清新细腻的画风让你眼前一亮，它婉转悠扬的音乐让你沉醉不已，它扑朔迷离的剧情让你沉溺其中……这绝对是一款品质出众的RPG佳作。各界好评犹如潮水般涌来，恐怕连制作公司BioWare和Black Isle Studio都没想到这款游戏会如此成功（也许它尚且如日中天的发行商Interplay Entertainment更想不到）。

就在游戏尚处于开发阶段时，BioWare的艺术总监还收到来自各方的警告和压力，现今他们已经站在了角色游戏的顶峰，并向全世界的玩家们宣告：“角色扮演游戏没有死，它正在经历一次重大的复兴。”它让BioWare登峰造极，它让RPG复苏，它让玩家看到希望，它便是《博德之门》（Baldur's Gate）！

奇幻之门

在当时，ADnD这个源于西方纸上角色扮演游戏、拥有着深厚西方奇幻文学底蕴的系统，对绝大多数国内玩家来说还很陌生。当时的国内游戏市场上充斥着人民喜闻乐见的国产武侠RPG，让全世界见识了西方奇幻文学波澜壮阔的《魔戒》（The Lord of the Rings）电影三部曲还未诞生，由第三波公司汉化并引进国内的《博德之门》，能在这样一种背景下能取得成功吗？答案是肯定。《博德之门》不但让国内的纸上RPG玩家可以用电脑游戏的形式开展一段史诗般的冒险之旅，更让千千万万从未接触过ADnD规则的普通玩家通过这款游戏对规则有了感性认识，感受到了ADnD的博大精深与西方奇幻文学的瑰丽，从而培养了一批死忠TRPG玩家。他们开始对规则感兴趣，阅读相关小说（最著名的是《龙枪编年史》三部曲，同样由第三波公司引进，译者为朱学恒），

（左上图）场景中每个细节的描绘都体现了制作组的独具匠心
（左中图）以玩家队伍为原型设计的雕像，颇具有纪念意义的一刻
（左下图）大自然的风光在这款游戏中显得那么的秀丽，淳朴
（右上图）博德之门全景
（右下图）鸟语花香的烛堡，冒险开始的地方











甚至通过IRC聊天室进行TRPG，NTRPG（Net Table Role-playing Game，网络桌面角色扮演游戏）也由此诞生。

现在这部分玩家仍然活跃在NTRPG社群里，并于周末或其他的某个闲暇时间段，捎上点心和饮料，在一间安静小屋内的桌上，利用骰子、笔、纸和自己的想像力，扮演着只属于这么一小群人的游戏。他们时而表情严肃，时而侃侃而谈，时而激烈辩论，时而轻声商榷，时而眉头紧皱，时而开怀大笑。你也许难以想像他们中的某些人甚至前一秒钟还在教室里的课桌旁倾听老师讲课，或再过一秒就得风尘仆仆地赶去参加公司的某个跨国会议。事实上，此时此刻的他们也忘记了自己在现实生活的角色，他们只知道现在的自己是个刚从乡下出来企图周游世界的吟游诗人，或是一名长年居住于森林中的小木屋、视动物和大自然为友的巡林客。这些踌躇满志的冒险者们就在地下城主（Dungeon Master，简称DM）的指引下，在一个架空的世界里，书写着只属于自己的传奇故事。TRPG游戏聚会成为他们生活中不可或缺的一部分，是一种与朋友同乐的游戏方式，更是一种放松身心的游戏方式。

还有更多

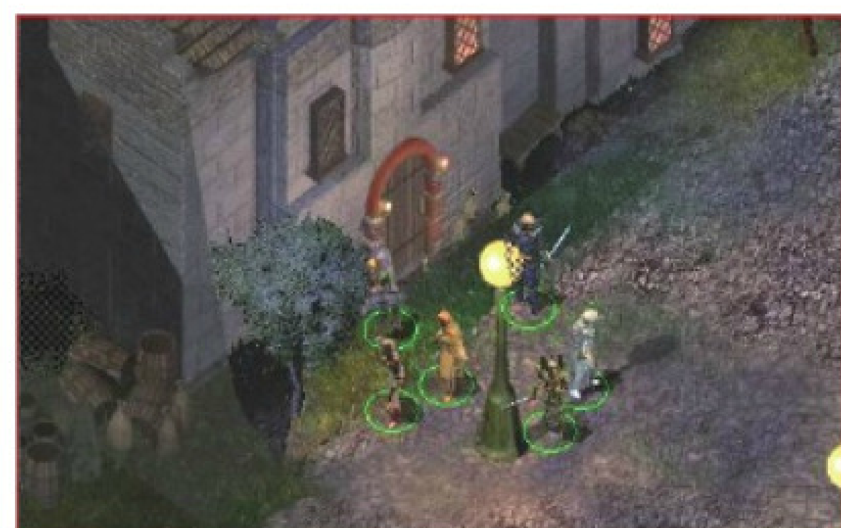
当然，《博德之门》不仅仅是因为使用了ADnD规则才取得如此成功，早在电脑角色扮演游戏刚刚萌芽时，就有了基于ADnD规则的游戏，并在之后相当长的一段时间内成为主流，直到上世纪90年纪中期RPG类型的没落。但它们当中没有一个能像《博德之门》一样，在将ADnD规则恰如其分地融于电脑游戏的同时，还将RPG的游戏特色淋漓尽致地发挥出来，这款游戏里除了龙和地下城，还有更多。

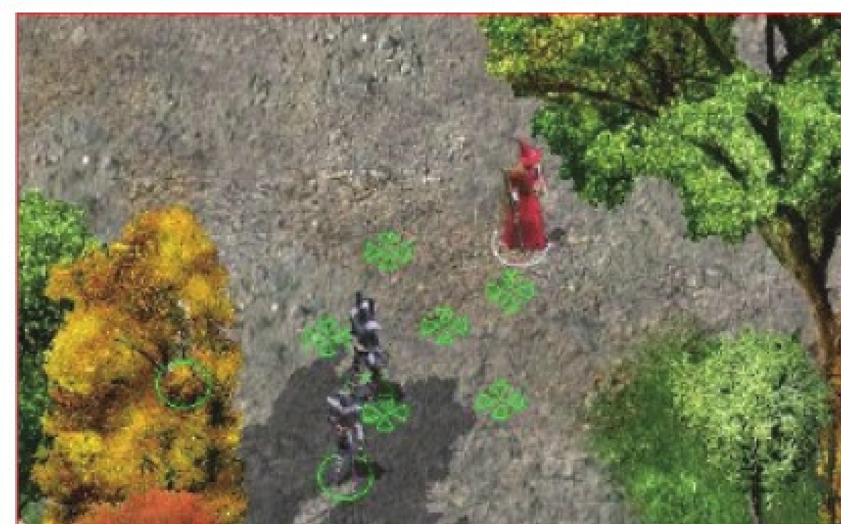
这么说吧，《博德之门》打破了西式RPG自由度与主线剧情不能共存的瓶颈，成为日式RPG与西式RPG论战中，代表着具有优秀剧情的西式RPG的典范之一（另一款是《异域镇魂曲》，同样出自于黑岛工作室），它向玩家讲述了一个曲折离奇的故事，赋予玩家一次惊心动魄的旅程。

在游戏中，主角本身是杀戮之王Bhaal的众多子嗣之一，你的内心也许潜藏着邪恶的种子，但由于养父Gorion循循教导使你并没有像其他Bhaal的孩子一样误入歧途，成为权利和暴力的追逐者与牺牲品。这对西式RPG里英雄主义主角当道的传统来说，不但是个挑战，更是一个讽刺。正邪不两立，让一个身世不明的人物同时具备正邪两种截然不同的立场，并随时进行着激烈的心理斗争不愧是个绝妙的主意。正是由于你的不同身份将你卷入了这场以铁矿危机作掩护



(左上图)《博德之门》中经典的红龙之战
(左下图)好吧，我的确杀了崔斯特然后拿了他的装备……
(右上图)万籁俱寂的博德之门
(右中图)这位是……伊尔明斯特!
(右下图)安姆的神庙区是如此庄重









的阴谋中，你的身世之谜、城市的缺铁之谜、谁才是真正的幕后黑手，一切都在游戏进行时慢慢揭开。不仅于此，剧情中的感情戏烘托得十分出色，每位NPC都有自己的独特的身世背景，有家势显赫的贵族、有受人歧视的私生子、有地位悬殊的主仆、有相敬如宾的伴侣……你甚至可以在《博德之门》的续集中与其中某些NPC发展一段浪漫的恋情。而养父的去世以及后来Khalld的惨死、Imoen的被俘、Yoshimo的背叛等一系列变故，在让玩家震惊的同时伴随而来的是痛心与惋惜。爱与恨、生与死、正与邪、和谐与叛乱的共存让剧情更具深度，更加饱满。

感受游戏中的人物的喜怒哀乐的同时寻找迷失的自己，《博德之门》给予我们更多思考，是在它以前的RPG不曾给予我们的。玩过《博德之门》之后，才知道原来RPG可以这么玩的，这么说虽然比较俗套，但是很贴切。

怀念“博德”

对DnDRPG的代名词“博德之门”系列，也许你会用“史诗”“严谨”“气势磅礴”等词来形容它，但如果说“幽默”的话你首先会想到什么？是否会想起傻得可爱的明斯克((Minsc)和与他形影不离的“超级无敌宇宙迷你大颊仓鼠”布(Boo)？你也许会因为某种原因暂时让明斯克离队，之后当你去旅馆准备让他重新归队时，还没等你开口，这个健忘的家伙反倒叫住了你：“穿着盔甲的笨蛋，说明你在此地的目的！等一下……我好像认识你！”

你是否会想起那把会说话的剑——利拉寇尔(Lilarcor)？“我的兄弟是把+12的战锤！”“……这一刀是给奶奶看的，她说我的用处最多打











（上左图）艾瑞尼卡斯，系列中最有魅力的Boss
（上右图）禁魔监狱的确是法师的噩梦
（下左图）无理由地喜欢这个游戏中的雨天
（下右图）在2代中重回炉堡的梦境是那么残酷而又真实

平一把黄油刀！”“我们去找些有钱人，然后宰了他们；然后找些更有钱的人，然后把他们也宰了！”这些令人忍俊不禁的话语都是它的口头禅。传言利拉寇尔曾是个如唐吉诃德般神经质的人物，是否由于某个邪恶法师的魔法或命运的巧合而被囚禁于这把剑内，就不得而知了。

是否会想起那西凯墓碑上的墓志铭？

“这里是托宾安息之所。他相信万物本善，向僵尸问路之后他就死了。”

“底下躺着罗柏的尸体。如果不是，请通知葬礼社。”

“雷，他曾经说过，‘就是这个该死的游戏，把我给累死了’。”

诗情画意

“诗情画意”是《博德之门》艺术性的最佳体现。白天漫步在沙滩之上，享受海风的洗礼；夜晚露宿于枫树林中，海精灵的歌声忽远忽近地传来。车前子、矢车菊、马兰花在悠悠青草地上卓然盛开，小昆虫们在草梗深处游荡，松鼠在树林丛中唧唧地叫唤着……大自然的风光在这款游戏中显得那么的秀丽、淳朴，生机勃勃，试问你还可以在哪一款游戏中遇到这么多非敌意的生物呢？

当你第一次踏入博德之门这个巨大的城市时，那种身临其境的感受瞬间让你融入“被遗忘的国度”之中。中世纪欧洲风格的民居与恢弘壮丽的城堡相映成趣，喧闹的酒馆和静谧的花园点缀着城市的街道，街头的熙攘人群、窗外鸟语花香和夜晚灯火通明向你轻诉着博得之门的别致风情……如果你愿意，可以把主线任务抛之于脑后，尽情享受这里的风土人情：找路上的行人闲聊，去酒馆喝得酩汀大醉，听旅店里的冒险者讲故事，去神庙捐钱做善事，在街头救济可怜的乞丐，去野外观花赏月……游戏中的点点滴滴都让玩家切切实实的感受到这是一个真实、充满生机的世界，细腻精美的游戏画面让这一切更加栩栩如生。如果你对西方奇幻文学有那么一丁儿兴趣，你就不可能拒绝这个游戏，事实也是如此，《博德之门》培养了一大批奇幻文学/游戏迷。

《博得之门》开创了ADnD游戏在国内的先河，使国内玩家知道还有ADnD这么个博大精深的系统存在。与此同时，也造成了一种有趣的现象——很多玩家，哪怕没怎么玩过《博德之门》游戏，也不甚了解ADnD规则本身的，都会在与人讨论时声称自己是规则迷、西式RPG玩家云云，甚至闹出“《无冬之夜》也是基于一款ADnD规则的游戏”的笑话——4年后发售的《无冬之夜》与时俱进，采用的是当时最新的第三版DnD规则，哪还来的“A（dvanced）”呢？其实真正喜爱也真正了解DnD规则的TRPG玩家，并不会有事没事地就向别人炫耀自己懂这个规则、那个系统，他们只是偶尔与志同道合的玩家们聚一聚，喝杯茶，玩盘游戏，仅此而已。那些人云亦云、不懂装懂的人最终也随着RPG游戏再度走入低潮而不见踪影了。

TALES OF MONKEY ISLAND

《猴岛故事》剧情故事集(下)

■河南 Ambrosia

第四章 小盖的试炼和决斗
Chapter 4 - The Trial and Execution of Guybrush Threepwood

刚出虎穴
Get out of Jail

当小盖从后脑的剧痛中苏醒时，自己已经被摩根当作“货物”被运回了残骸岛，而辛格侯爵正兴奋地在码头等候着一手交钱一手取货。（图1）



“哈哈哈！小盖！终于，你终于落到我手中了！放心，我会让你发挥所有的价值，我们马上就开始期待已久的活体实验吧！”

这下真是无计可施了，小盖垂头丧气地被“押送”上岸，正当他试图对摩根传达自己愤怒的眼神时，咚咚咚，码头那头走来一大帮怒气冲冲的海盗：被小盖捉弄过的矮胖海盗、被他捣蛋过的41号酒吧里的常客……打头的是在螺旋礁的汤勺小岛上曾被他骗走秘宝金海马的吉利库迪的两个笨手下（详情见第二章）（图2）。

“啊！都是些老熟人啊！难道



是各位想念我了，特意来迎接我的？我真是太感动了！来吧！我们来开个Party吧！”

“小盖船长！我们等你很久了！哼哼！你以为你可以永远逍遥法外吗？告诉你，这可是民主法制的海盗社会！你要为对我们做过的事情接受审判！真希望法官判你个凌迟处死！”

他们塞给小盖一张传票，不由分说一拥而上把他“押解”去残骸岛法院，剩下原地目瞪口呆的辛格侯爵：“等等啊！他可是我花钱抓回来的啊！你们没有出钱出力怎么就把人随便带走了！”

委托人的愚弄
A fool for a client

小盖还以为这残骸岛上的法院只是个摆设呢，没想到总是大门紧闭的法院还真有个煞有介事的法官，他声称小盖面临的四项指控都够砍头好几次了。（图3）



“首先，你被指控在41号酒吧捣蛋，吓坏了老海盗麦克吉（Hemlock McGee）的猫！这可怜的小家伙现在已经被吓得浑身僵直不能动弹了！除此之外，你还用滚烫的热玉米片烫伤了酒吧里的克蕾波斯小姐（Bosun Kathryn Krebbs）美丽的大腿！让她的‘残骸岛最美大腿’留下了疤痕！还有，你涉嫌诈骗人称矮胖海盗的多罗（Joaquin D'Oro），卖给他假的忍者人物手办！最后，刚刚从螺旋礁海域搬来此地的哈德塔（Killick Hardtack）——他还是本神圣法庭刚刚雇佣的法警兼狱警兼守卫——他指控你在汤勺小岛上弄坏了他心爱的藏宝箱子！怎样？你要不要认罪服法？”

“我……在酒吧那事儿是我的左手干的！而且只是掀了几张桌子，有那么夸张吗？那矮胖海盗嘛，那忍者娃娃我也没诈骗他什么东西，只是帮他满足他的心愿而已嘛！至于弄坏了那个见鬼的箱子是纯粹的诬告！我根本就没有碰他的

箱子！只是……拿走了一点箱子里的东西罢了，微不足道！”

“闭嘴！这儿是法庭！一切要按照法律程序来！那边是公诉人斯坦（Stan），你嘛，可以请自己为自己辩护，我们来传唤证人吧！”（图4）

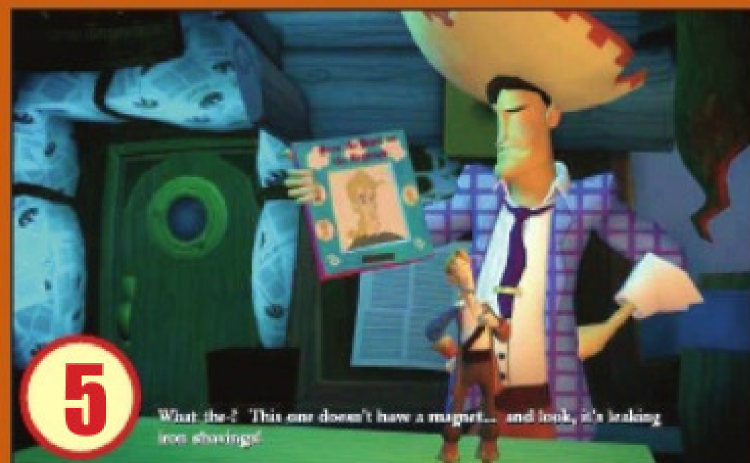


撤销指控之一

1.与法官对话要求传唤哈德塔（Call a Witeness），与哈德塔对话一直说他说谎（Lie），每句对话都选择他说谎，几句后他就承认自己说谎，控诉无效。

2.要求传唤克蕾波斯小姐，可以看到她大腿上的痕迹，得到痕迹图案（Sketch），这时与法官对话要求休庭（Recess）被押进监狱，与守卫对话选择要找自己的律师（I wanna see my lawyer），随便选择选项自言自语几句就可以走出监狱。

3.在监狱边见到在摆摊的斯坦，和他对话捡起他丢掉的玩具画像（Toy）（图5），和隔壁牢房的



矮胖海盗对话得知他失去了一只眼睛，他答应替他找到一只玻璃眼珠就撤诉。

“看样子，有海盗法律和法庭还是好事啊，至少我没被辛格侯爵逮住，哈哈！那个笨蛋哈德塔，自己弄坏了箱子还想诬陷我，哼！亏这笨蛋还是狱警，忽悠他几句就放我出来了！不过他们竟然找那个加勒比海上臭名远播、巧舌如簧的‘超级推销员’斯坦来做公诉人……剩下几个人都得搞定，不然他们不会放过我的！”小盖决定先去“犯罪现场”41号酒吧调查一下，谁知这儿一切平静，没有那些家伙说的那么糟糕嘛！（图6）但他却偷偷看到摩根拒绝了



辛格侯爵再次提出的愿以高价让她把小盖抓过来的条件，一个人坐在柜台沮丧的喝闷酒——也许这女人在觉得愧疚？哼！我堂堂最强海盗岂能被她随意玩弄！还是先从这些荒唐的官司中脱身要紧！

撤销指控之二

1.进入41号酒吧，和吧台里的W.P对话，点击他身后的海报点酒喝，得到5个酒杯（5Empty Volcano Shot Glasses）和酒（Blood Island Volcano Shot），在酒吧下方桌上有骷髅的地方（图7），在流出来



的黑液体上使用杯子得到一杯蜡（Cup of Hot Wax），离开酒吧在大门边的路灯上使用杯子再得到一杯灯油（Cup of Manatee Oil）。

2.往左走到玻璃店门口，看到大腿形状的灯（图8），敲门和吹玻



璃的海盗对话先选玻璃眼珠（Glass Eye），他给了一个眼珠，说要染上颜色才能用，再选灯（Leg Lamp）他不肯给，在玻璃店窗户下流出的红色液体上使用杯子得到一杯烧熔的玻璃（Cup of Clear Molten Glass），在灯上面使用就可以得到这个被烫坏的灯。

3.直走到医院门口，在左侧笼子上使用钩子把猴子（Jacques）放出来，在右边的液体上使用杯子得到一杯腐蚀液体（Cup of Red Mysterious Caustic Fluid）。在物品栏里组合克蕾波斯小姐被烫伤的痕迹和灯，再组合红色的腐蚀性液体和灯，最后将蓝色的一杯蜡和灯组合，得到最后的灯（Leg Lamp with Violet,Jolly Roger Shaped Burn）。

4.再往码头走看到麦克吉在喂猫（Miss Prettywhiskers），在物品栏里调查画像后，调查猫食盘子，和麦克吉对话引开他，趁机在盘子上使用画像（Iron-Leaking Beard Toy）让猫把漏出来的铁粉也吃下去。（图9）



5.此时可以回去法庭，在门口和守卫对话要求重新开庭（Defend My Client），与法官对话要求传唤证人自己（Guybrush Threepwood），随便对话直到法官发狂，在他身上使用玻璃眼珠得到红眼珠（"Pox of Lechuck" Glass Eye），再对法官要求休庭（Recess）。

6.故技重施去见牢房里的矮胖海盗，使用红眼珠，得到地图（D'Oro's Map），再次回去要求开庭。

准备了一番，终于到了反击的时候了！小盖跑上法庭，先要求传唤证人克蕾波斯小姐。

“大家看这个灯！上面的形状和图案与她腿上的图案一模一样！这哪里是我烫的，明明是这盏灯烫的！这是一场误会啊！”（图10）

“嗯……的确是一样的颜色，



TALES OF MONKEY ISLAND

一样的图案，一样的大小……这是怎么回事，克蕾波斯小姐？”这位女海盗只好承认自己是趁着混乱诬陷小盖的，好了，第一位证人搞定！接下来传唤矮胖海盗多罗。

“嗯哼！多罗先生，你的眼珠很不错，真酷！好了，我这儿有一张你的藏宝地图，你看看！”

“啊！我想起来了！法官，不是小盖骗了我，我是按照这张藏宝图挖出那些假忍者手办的，都是这地图的错！这肯定是假地图！”（图11）这



多罗倒是很讲信用，小盖帮他弄到了新的假眼，他就爽快地翻供了！接下来就是传唤最后一位老海盗麦克吉和他那吓僵了的猫了。

“问题很简单啊麦克吉，你说你的猫吓得僵直不能动了都是我害的，其实害它的另有凶手！幸好我已经把这个凶手逮住了，不信你们大家看！”（图12）小盖拉出自己刚解救



出来的猴子雅克往那可怜的猫身边一扔，顿时猫猴大叫，僵直的猫儿也被吓得跑出了门去，老麦克吉束手无策只有追着爱猫而去……

“这下很明确了，犯人就是那只猴子！好了，这四起控诉都是无中生有！我是无辜的！法官，快点把我小盖释放了吧！”

“算你狠啊小盖，不过没那么简单！我这儿还有一起对你的控诉呢！”

“还有？！我的老天……”

“是的！我们指控你到处传播这种可怕的巫毒邪气！让我们所有人都染上了，还无药可治！证人就是——你老婆，伊莲！”（图13）

说话间，双眼通红、皮肤发绿、神情可怕的伊莲走进了法庭——她已经彻底被巫毒邪气控制了！小盖把她



拉过来，试图唤醒自己妻子的神志，可谁知被邪气控制的伊莲在“另一方面”的敏锐感觉还没有丧失——“小盖！你的身上怎么传来这股奇怪的香水味？！这可不是我使用的香水！难道你胆敢去勾搭别的女人？！是谁！那个女人在哪儿！我要砍了她！然后再回来找你算账！”说完她举着大刀夺门而出，小盖差点被她吓得魂飞魄散，（图14）赶紧跑出去找人要紧！



找回伊莲

1.去酒吧看到伊莲和摩根在吧台上打斗，（图15）到下面的一张



桌子上可以捡到一张食谱（Phuzzy Nostril Recipe），在右边的桌边和克蕾波斯小姐对话，伊莲和摩根会冲过来转移战地。

2.去吧台和W.P对话要这种食谱上的酒，两个女人又会回到吧台来，在有骷髅的桌上可以捡到掉下来的糖（Sack of Sugar），去酒吧右侧的厕所，出来后点击地上漏的水，发现鞋子上踩了另一张食谱（Tuna Colada Recipe）。

3.回到吧台，在左边的飞镖盘上使用传票（Voodoo Summons），与老板对话要食谱（Tuna Colada Recipe）上的那种酒，与伊莲和摩根对话，伊莲会刺中飞镖盘上的传票被带回法庭。

好不容易结束伊莲和摩根的斗剑，小盖和伊莲又回到法庭，他试着在伊莲身上使用魔法海绵，可谁知完全不管用！这厢伊莲盛怒之下，再加上巫毒邪气的影响，她根本不替小盖说话还狠狠数落了他一通。

“可是法官，这个巫毒邪气的罪魁祸首可不是我，要说只能怪老查克！”

“是的！法官！这巫毒邪气的确不能怪小盖！是我——老查克的错！还有另一位背后的罪人！”这时从门外又冒出一人，是老查克？！他跑出来认罪？！（图16）



老查克坦承是他身上的巫毒邪气跑出来四处蔓延传染给他人，但他还说，几十年来在背后操纵他的精神，让他孜孜不倦四处杀戮破坏、寻找收集巫毒药水与咒语的人竟然是——巫毒女巫师！他还找出一本所谓的女巫师的日记作为证据！

这下好，小盖被释放了，老查克和巫毒女巫师被关进监狱了！这算是怎么一回事啊！

一头雾水的小盖跑去质问被关起来的女巫师，女巫师对老查克的指责嗤之以鼻，她告诉小盖，自己从来没有也没必要欺骗他。魔法海绵之所以只对他一人起过作用，是因为这个充满了巫毒力量的神秘魔物还处于未成熟的状态，小盖必须按她给的指导说明一步步让海绵彻底成熟，这样才能充分发挥它的力量。（图17）

按照女巫师给的“培育魔法海绵指南”（La Esponja's Voodoo

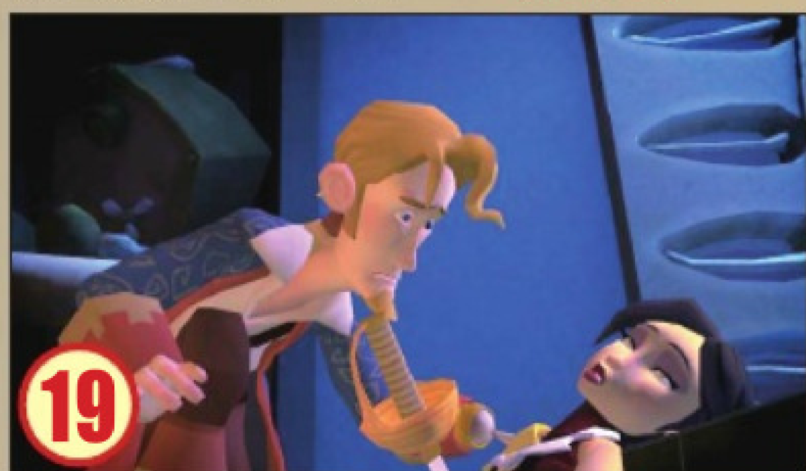


Feast），让海绵完全成长还需要在它的眼睛上裹上艳俗的餐巾（Gaudy Napkin）、给它的鼻子闻臭脚味儿（Smelly Jungle Meat）、让它的嘴尝尝最刺激的味道（Powerful Taste）、给它的脑子学点聪明的东西（Feast of the Senses）、给它的手来点冲击力（Deliver a Shock），最后是用力给它的耳朵吹吹风（Grandiose Belch）——还真像个保姆清单啊。

好吧，伊莲也在刚才的法庭混乱中跑得不见了踪影，现在也只能相信女巫师了……小盖刚想离开监狱，抬头却看到变态医生辛格侯爵像见鬼一样跑出了医院。（图18）



他赶紧过去一看究竟，却发现摩根身中一剑倒在医院的地板上，她用最后一口气告诉小盖，自己想拿回小盖的手以弥补给他带来的伤害，谁知却力不从心：“小盖……我……不是故意的……”话音未落，她就在小盖的面前停止了呼吸……（图19）



小盖，喂我 Feed me, Guybrush

这些……都源于那个变态医生的变态野心！小盖怒火中烧，他想冲去找辛格侯爵报仇，可医生早就跑得无影无踪，这边巫毒邪气还在蔓延，自己的老婆也快成被邪气控制的疯子了，唉，最强海盗小盖只得把所有希望都寄托在魔法海绵上了……

培养海绵

1.在医生的房子里用钩子打开骷髅右边那扇门拿到一桶残肢（Sack of Severed Legs），与监狱边摆摊的斯坦对话要他的外套（Can I have your jacket），他不给，去森林在地图上点女巫师的小屋（Voodoo Lady's Creepy Shack），在废墟上使用腿灯得到飞蛾和灯，回到斯坦这儿在他身上使用灯（Leg-Sharped Lamp with Moths），再与他对话要看玩具娃娃（New Souvenirs），选择老查克的娃娃（LeChuck Doll），（图20）他会点亮灯引来蛾子，然后脱



下衣服丢在地上，捡起衣服，在物品栏里组合衣服（Jacket Shreds）和海绵（La Esponja Grande），完成眼睛的培养。

2.走进森林看到路口的骷髅，往上走看到井，在井上使用糖（Sack of Sugar）再把残肢放到井里会引来萤火虫，往走，再往右走到祭坛（Altar），在上面使用残肢（Sugar-Dipped Severed Leg），狮子过来小盖逃走，再往左返回祭坛，跟着萤火虫走，走到如图岔路进入右边的小道（图21），在食人花身上使用腿灯，（图22）点击食





人花取得狮子脚，在物品栏把狮子脚（Lion Claw）和海绵组合，完成鼻子的培养。

3.回到酒吧，调查吧台右边玻璃瓶里面的辣椒和边上的告示牌，与W.P对话问辣椒的事（Tell me about the Fugu Jolokia Chanllenge），再对话要挑战记录，W.P会打开辣椒的玻璃罩，此时去医生的房子，点击天花板上的头罩（Auto-Trepanation Helmet），按下最左边的按钮麻痹自己的舌头，（图23）这时不要点



击任何别的人物和物品，快速回到酒吧，在辣椒上使用物品栏中的钩子，用舌头舔辣椒挑战记录成功得到辣椒（Fugu Jolokia），（图24）在物品栏中组合辣椒和海绵，完成嘴巴的培养。



4.到丛林入口拿出女巫师给的说明书（La Esponja's Voodoo Feast），从右上方开始点击四个角，最后点击正上正下方折叠成地图，画面震动说明折叠成功，（图25）从丛林入口按左—右—右—



右—下—上的顺序走到达一个红色机关，此时再打开地图，点击地图的下方和左下方，地图上露出问号地点，画面震动就说明折叠成功，再往左走，就会看到箱子，用钩子打开箱子得到巫师的塔罗牌，（图26）在物品栏中组合牌（Tarot



TALES OF MONKEY ISLAND

Cards）和海绵，完成脑的培养。

5．回到酒吧，调查大门楼梯前的地毯（No-Longer-Red Carpet），在上面走几次会被电击，（图27）随后海绵也被电击，完成了手的培养。


27

好了，好不容易完成了五项，就剩最后一项了！希望这魔法海绵真的能吸走所有的巫毒邪气，还整个加勒比海一个清净！最后一项是给魔法海绵吹吹强风，这残骸岛上有个地方是再合适不过啦！小盖正打算直奔岛上的神秘石像（Giant Wind Control Device）而去，突然天空刮起一股异风，气旋卷着树叶往丛林中刮去，林中传来阵阵巨响，是谁在控制丛林里那个神秘的操纵风向的石像？（图28）


28

侯爵去死 Stop the Marquis

小盖跑到石像那儿一看，果然是那变态医生辛格侯爵在捣鬼！他在大石像上装满了奇怪的线缆，一头连接着两架钢琴，另一头还连接着他自己脑袋上一个奇怪的头罩装置，边上都是乱七八糟的试管电线——这个疯子竟然一边把小盖被砍下的左手绑在自己的头顶装置上，一边说要利用这个石像的能量和这一堆奇怪的装置，最大限度发挥出巫毒力量，让自己得到永生！小盖走过去想结果了这个疯子，另一边他老婆伊莲也被这股动静吸引了过来，两人还没反应过来就被辛格侯爵用机关给困在了原地（图29）。

“你这个该死的疯子！用我的手


29

得到永生？你在做白日梦吧？！”

“哼哼，你可以闭嘴了小盖，我已经不需要你了，我知道了，在巫毒邪气开始发散的时刻，你老婆也在场，我用你的左手当启动剂，用你的老婆来做原料！你就乖乖呆在那儿看好戏吧！”

“你这个小白脸想抓我？！没那么简单！看我把你砍成碎片！”这边伊莲也不甘心束手就擒，她试图用剑抵挡辛格侯爵的麻醉枪，（图30）小


30

盖一看情势不妙，赶紧把魔法海绵往石像吹出风来的喇叭丢过去——就差这最后的一口风，如果成功的话——可惜丢偏了一点！不过辛格侯爵似乎没发觉魔法海绵的玄机，而且他头上小盖的左手好像也不那么安分地扭来扭去想要挣脱——还有机会！

击败辛格侯爵

1.在左侧桶子里（Bucket of Water）使用糖，引来萤火虫，在辛格侯爵身上使用辣椒戳他的眼睛。

2．与辛格侯爵对话激他（You’ll never get past Elaine’s sword），小盖的左手会趁机捣乱，辛格侯爵去追左手的时候被吸进石像。

“啊！想不到我的左手这么聪明！不愧是我最强海盗的左手！”小盖从自己的左手手中拿过它捡回来的海绵，再次往风源——石像的大喇叭丢过去，终于丢中啦！（图31）魔


31

法海绵瞬时急剧膨胀，发出耀眼的光芒，伴着大喇叭中吹出的气旋，光芒从残骸岛的丛林中喷涌而出，覆盖了整片加勒比海！

小盖再扭头一看，伊莲的身边也刮起了一股气旋把她卷了起来，（图32）随着风声慢慢平息，她的眼神渐


32

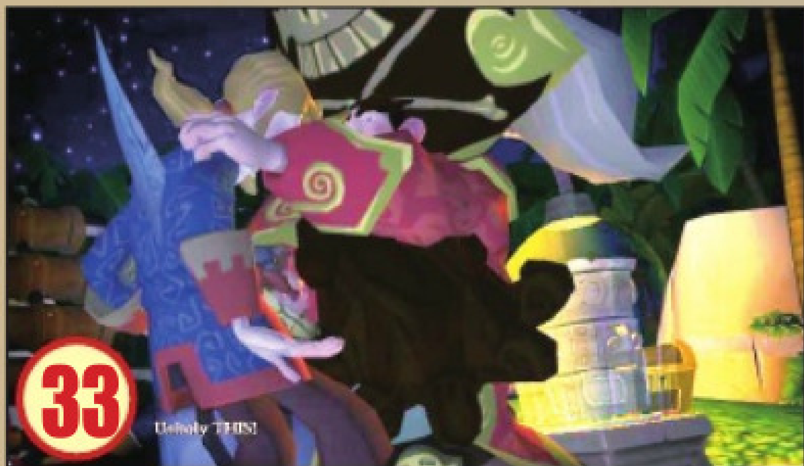
渐恢复了正常，皮肤也变回了原来的颜色，“小盖……？亲爱的，我这是怎么了？我怎么在这儿？”

“啊！老婆！你终于恢复正常了！感谢老天！现在，我们赶快打开这个见鬼的卡住脚的机关，离开这儿吧！”

“是啊！打开机关！让我来帮你们吧！”从丛林的那一头走过来的是老查克？！他拿出机关钥匙把机关开启，小盖和伊莲终于被解放了，

“老查克！我真要对你刮目相看了！哈哈！你真的变成好人了！”

“是吗？你刮目相看得太早啦，小盖！”谁知就在小盖抬起头的功夫，老查克手中的一柄剑直刺入了小盖的胸膛！（图33）


33

“你们还真好骗啊，哈哈哈！你帮我把巫毒邪气转移到那么多人的身上借助他们的邪念扩大成长，然后又送我这个魔法海绵来把这些分散成熟了的巫毒力量重新吸收干净，真是辛苦你啦，小盖！”老查克直接走到魔法海绵面前，念着咒语伸手一触——又是一股腥风大起，海绵上所吸收的

巫毒邪气被他尽数吸走，他又恢复了原有的模样——不，是又有了更大的巫毒力量！（图34）



“老查克！你！我不会放过你的！小盖，亲爱的，振作点！”

“伊莲，别对我这么凶嘛！过去的这几个星期我们还是相处得很不错的，不是吗？！小盖，你可以放心地上西天了，你老婆我接收了，哈哈哈！”

小盖还没能接受形势的急转直下，他只觉得渐渐地失去力气，难道我这史上最强海盗真的玩完了？！眼前是伊莲悲伤的眼神和老查克的狰狞面貌，他终于失去了最后一丝意识，陷入了一片漆黑……（图35）



第五章 海盗神的崛起
Chapter 5 - Rise of the Pirate God

史上最强海盗就此玩完？！不！当然不！小盖在一片漆黑中醒来——怎么身边都是泥土？！他用手刨起来，最后终于看到了光亮——是的，小盖又站起来了！不过，他只是从自己的坟墓中爬出来了，因为史上最强海盗来到了死者所在的彼岸世界……（图36）



搭船去岔路口（Crossroad）

1.到码头和船夫（Ferryman）对话问他去哪里（Where are you going in this boat），再要求去岔路口，他会说要两个金币。

2.在船上使用泥土（Grave Dirt），趁船夫清扫的时候点击边上的钱罐（Tip Jar）拿到钱（A Whole Eight），去左边的自动售货机（Grog Machine），在上面使用钱，按一下烈酒（Grog）得到一瓶酒。

3.回到船边再用一次泥土再拿一次钱，回到售货机使用钱，按找零按钮（Change Botton）得到金币，回到船边对船夫使用金币上船。（图37）



开放的岔路口
Opening the Crossroads

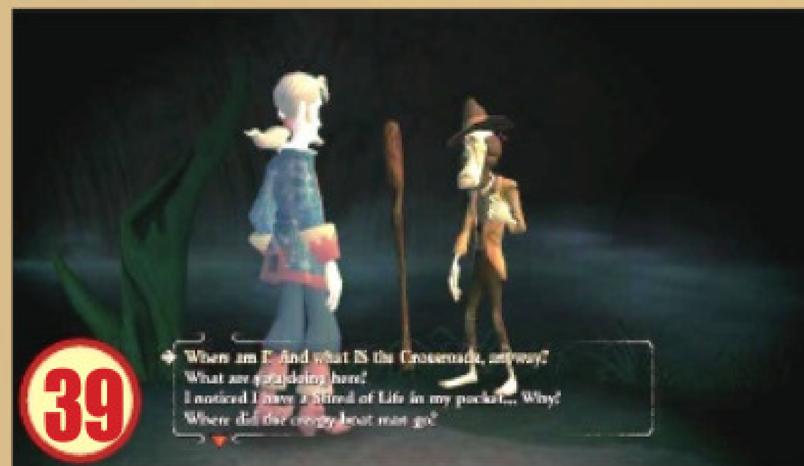
飘荡过荒无人烟的寂静冥河，他们终于到达了岔路口——逝者的灵魂寻找归宿的地方，刚跳下船，突然啪啪一阵闪光灯，小盖就被一个等在渡口的推销员（Galeb）拍下了照片，“嘿！欢迎来到冥界！我给你拍了留影照片！只需要一个金币就可以得到这张有纪念意义的照片哦！”（图38）

“呃……老兄，我没有钱也……”

“啊，是吗？那好吧，我会把照片给你保留一段时间，你啥时候有钱了可以来取照片！”



看样子这人在冥界倒是自得其乐啊，小盖向他打听这个诡异的地方，（图39）他说所有的海盗死了都会来到这个地方，在岔路口去往他们灵魂的归宿，但是也有因为执念而不愿离去的灵魂，他们分别会去往这儿的斗剑场、藏宝地或者小偷窝去继续自己未了的心愿——因为决斗、挖宝和偷值钱的东西就是死去的海盗们最执著的事情了……



“唉，斗剑、寻宝和偷别人东西我都不想干，我想回去找我老婆啊！”

“哈！你和那谁说的一样！不过那个家伙打着和他的情人人鬼情未了的幌子骗我们，其实他是个大坏蛋，后来他偷偷地使用了一道复杂的巫毒法术真的跑回人间去了！”

“真的？！有可以回到人间的巫毒法术！你说的那人是谁？”

“这儿有史以来唯一一个成功跑回人间的就是大坏蛋老查克！而且听说他还藏了一些宝藏在这儿呢！不过从没有人找到过！”

小盖听闻此言吓了一跳，没想到老查克也曾死而复生，不过转念一想，老查克做得到的法术，自己应该也有办法，他一时觉得充满了希望，决定先四处转转，找找老查克藏的所谓宝藏再说！

找到老查克的巫毒法术

1.到码头点击船，在地图上选择去藏宝地（Treasure Hunting），与那儿的海盗对话，（图40）问他为什么没挖宝（Why aren't you digging up）再叫他演示挖



宝（Show me how the treasure hunt works），趁他去挖宝时点击他身后的箱子得到锚（Jeweled Anchor），往右走到标志那儿，点击上面的骷髅（Skull and Crossbones）骨头会掉下来，得到骨头（Bone）。

2.坐船去地图上的冥界大门（Gateway of Dead），在码头捡到钱罐，往左走发现一只狗，在狗身上使用骨头得到小狗（Franklin the Dog）。

3.坐船去小偷窝（Thieves' Den），在最右边的台子上发现一只袜子，得到老查克的袜子（LeChuck's Crusty Sock）（图41），在物品栏里组合小狗和袜



子，回到藏宝地，在地上使用小狗让它找东西，跟着小狗坐船到岔路口（Center of the Crossroads），在推销员身上使用袜子，小狗在他脚下挖出箱子。（图42）



4.坐船再去小偷窝，给他箱子（LeChuck's Chest），他偷走东西，和他对话选背后有东西（Look behind you again），在靠右边的纸堆（Totally Unguarded Scrolls）上使用小狗，再随便点击偷一样东西（Ready to be Stolen）被赶走，来到藏宝地再次组合袜子和小狗，把它放在地上挖出巫毒法术说明书（LeChuck's "Reture to the Land of the Living"Spell）。

终于得到了老查克的巫毒法术说明书了，看样子他是无法将这法术说明带回人间，只好将它藏起来了，接下来按图索骥应该有希望能回到人间！小盖准备去斗剑场看看——刚跳下船，竟然看到摩根沮丧地坐在一边发呆！——原来她是被老查克所暗算，遗憾、落寞、悔恨……情绪消沉的她就这样坐在斗剑场却也无心斗剑，小盖心有不忍，他拔出剑来叫摩根应战，他要用海盗式的辱骂斗剑唤醒摩根的神志！（图43）



与摩根斗剑

1.点击边上那个海盗的头得到剑（Ghost Sword），在摩根身上使用剑挑战她进入辱骂斗剑。

2.斗剑要连续回答正确三句话，如果任一句不正确就要重新来过，根据摩根和无头海盗的话选择回答，内容和回答随机出现，对应如下：

Dog is smart / Trained under swordfighter: Taught you everything you know，

Barely lift sword / Foul smell: In some ways, you're better than me，

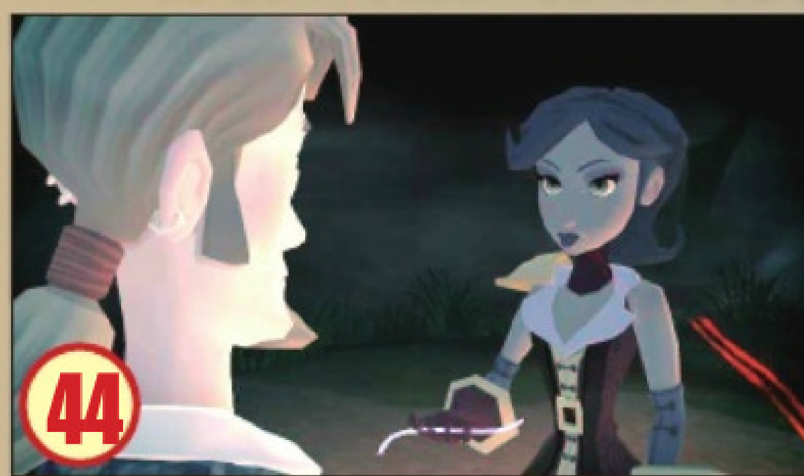
Called the greatest pirate hunter / Make me want to puke: People say that about you，

Marathon Runner / Nobody draws blood: You run that fast，

其他：You are all woman.

果然，一番斗剑和斗嘴后，摩根意识到自己还是“史上最强海盗猎人”呢！怎么可能在这个灰暗的地方消沉下去呢！与其落寞地在背后看着小盖，不如找回自己的价值吧！她突然信心满满，打算就呆在这个斗剑场，迎接其他海盗亡灵的斗剑挑战！

小盖欣慰过后告诉她，他找到了老查克的回到人间的巫毒巫术，但好像少了一些东西无法实施，摩根欣然拿出了自己带到冥界的唯一一样东西、她临死最后的牵挂——以一根绶带为标志的她一生的“名望”（图44）……



按照“法术说明书”所写，小盖把所有的原料放到象征轮回的岔路口中间，果然，在他面前出现了一道门！（图45）他刚刚靠近门，就被一股力量吸了进去！



精神、肉体和束缚 Spirit, Body and Bind

等他回过神来，自己正从出口掉出来，在半空往下坠落，而正下方正好是水面上的一艘船，船上的人很面熟——正是老查克和伊莲！（图46）



看到天空出现的冥界出口，老查克非常兴奋——原来，他驾船来到这个传说中的人间与冥界的交接点，正是准备要使用巫毒法术打开通往冥界的入口，因为，他要把已彻底成熟的魔法海绵放在这个两界交接的出入口，让海绵大量吸收来自冥界亡者的巫毒力量，而他则要通过吸取海绵上的这股力量而变得天下无敌！

小盖落到了甲板上，同时老查克



将魔法海绵丢向了出入口，海绵开始发挥作用，发出越来越强烈的光芒！（图47）

“伊莲！是我小盖啊！我在这儿！我为了见你又回来了！”

“伊莲！你还没想好吗？我可是真心想要你当压寨夫人的哦！只要你点头，我马上对你用巫毒法术，让你拥有脱胎换骨的力量！啊，小盖！你可以退场了！就凭你是永远无法打败我了！现在任何人类都无法奈何我了！哈哈哈哈！”

小盖冲上前去想要和老查克大斗一场，却发现他根本无法拔出自己的剑——虽然他回到了人间，但他此刻只是灵魂而不是肉身，根本就无法碰触或使用任何东西！（图48）


48

“死心吧！任何人都无法击败我，更何况你个孤魂野鬼！哈哈哈！伊莲！你都看到了吧！快点选择当我的新娘吧！”

一直默默站在一旁的伊莲用复杂的眼神看着小盖，终于开口了：“是的！我想好了！老查克，其实嫁给你也不赖嘛！我来了！”

小盖绝望地看着伊莲向老查克伸出手，刹那间魔法海绵上的光芒都转移集中到了她身上，光芒闪过，伊莲完全变了！（图49）


49

“这就对了！小盖，你还是乖乖回冥界去吧！”老查克朝小盖泼过来一瓶药水，一瞬间小盖就在甲板上消失了——他被推回了冥界！

正在冥界这边出口张望的摩根被突然冒出来的小盖吓了一跳，“你怎么这么快就回来了？！发生了什么事？”（图50）

“伊莲……怎么会这样……我失败极了……”沮丧的小盖告诉了摩根刚刚发生的一切。


50

“小盖，你不要这样！你根本就不像我认识的史上最强海盗！解铃还需系铃人，既然你放不下她，那么你应该想法找回肉身，再次去人间和伊莲问个清楚啊！你刚刚不是还在劝我吗，在这儿沮丧是于事无补的！”

她说得很对，史上最强海盗怎么可能就这样被打败！小盖命令自己站起来，想办法！摩根看他逐渐振作起来，起身前往斗剑场去继续自己的守候，等小盖回过神来时，才想到自己根本不知要如何着手，他决定去找摩根商量商量，谁知等他刚刚跳上斗剑场的码头，一群螃蟹就把他团团围住，还开口和他说话？！（图51）


51

原来是巫毒女巫师在利用螃蟹向他传递信息……眼下小盖要做的，除了想法取回自己的肉身外，还需要找到女巫师留下的“巫毒灵魂口香糖”（Spirit Gum），因为灵魂与肉体在经历死亡的分离后想再度合体，是需要外力维系的，这个口香糖就是作为“粘合剂”的最好巫毒道具，不过现在老查克的力量太过强大，女巫师不得不小心地隐瞒行踪，只能借助螃蟹给小盖一点提示而已。

突然他感觉四周刮来一股异风，环顾四周才发现由于老查克的法术和魔法海绵的力量，在冥界突然冒出了很多“时空裂缝”，将许多不同的时空相连，（图52）如果老查克继续将冥界的巫毒力量也吸收殆尽，这世界

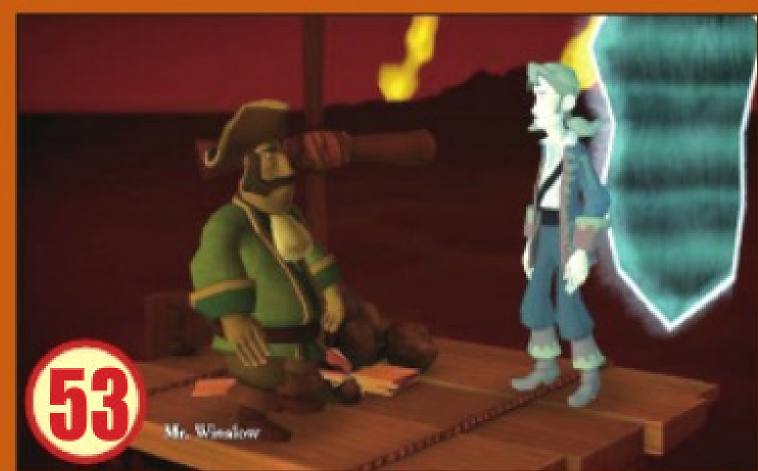

52

真的会变得一团糟！好吧，只能按照巫毒女巫师的提示来寻找线索了！

找回肉身

1.上船去往冥界大门，在自动售货机边的推销员（Galeb）身上使用物品栏里的钱（A Fistful of Whole Eights），买到他拍的幽灵照片（Spirit Photo），继续前进走进时空裂缝（Rip）。

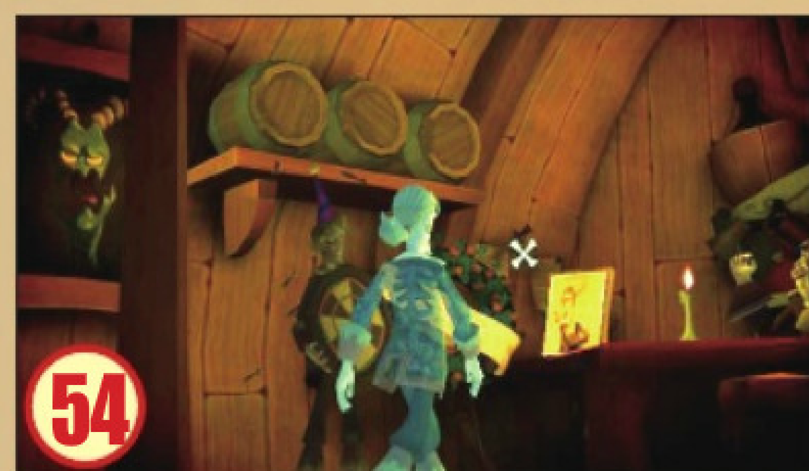
2.在裂缝里见到被抢走船，逃到木筏上的温斯洛（图53），和


53

他对话后点击海面（Ocean）跳下海，在海草上发现女巫师给的锁（Locket），往右走到与洞里的人鱼（Anepolme）对话得知她与温斯洛成为恋人，而后螺旋礁被毁她躲到洞里不敢出来，离开洞上海面与温斯洛交谈，他写了情书丢下海，再下海告诉人鱼情书的事，人鱼游出来取信，海草也可以移动了，趁草飘荡到贝壳上方的时候，点击贝壳（Clam）和锁，贝壳会放出气泡让锁浮上去。

3.上去与温斯洛对话，在锁上使用自己的幽灵照片，再与温斯洛对话让他按下锁上的按钮（Pushing the Botton on the Locket），灵魂回到了自己死去的肉体上。

嗯，巫毒女巫师这把锁上的“移魂大法”真不是盖的，小盖发现自己真的回到了原来的肉体——呃，真不知道帮自己收尸的这帮家伙是怎么想的，把自己的遗体站立着“供奉”在残骸岛的41号酒吧内，手持一个飞镖盘，身边还摆了些寄托哀思的花环和相片（图54）——不过女巫师说的也没错，没有“巫毒灵魂口香糖”做


54

TALES OF MONKEY ISLAND

黏合剂的身体，移动起来笨重迟缓不听使唤，同时这厢酒吧老板一见到眨着眼睛想走路的小盖，一边嚷嚷着僵尸出现了，一边一拳就把小盖给放倒了，顿时他的灵魂又被打出窍了！

寻找使用巫毒灵魂口香糖

1.第一次来到酒吧时与德萨瓦的手下（Bugeye）对话，选投降（Surrender）后被送到牢房，在墙上（Loose Brick）点击得到日记（Diary），然后会离开身体。

2.从裂缝处回冥界入口，坐船到斗剑场，点击进入斗剑场的裂缝以灵魂进入41号酒吧，再次与（Bugeye）对话，选择和他做一样的鬼脸（图55），随后让他也被关



55

进监狱，从裂缝回去，沿原路再回温斯洛处，和温斯洛对话让他再按按钮，再次回到身体。

3.与老板对话再选投降被关进监狱，点击取得窗边的杯子（Mug），很快灵魂又出窍，再次从冥界的斗剑场进入酒吧，与老板对话吓他，老板投出飞镖让杯子装满酒，又沿原路返回要求温斯洛再按按钮进入身体，还与老板对话选投降，又被投入监狱。

4.在窗前的干了的口香糖上（Wads of Chewed Gum）使用物品栏里的酒杯（Mug Full of Spirit Melting Rootbeer），合成并吃下巫毒灵魂口香糖（图56），点击右



56

侧墙上的海报发现出口（Escape Tunnel），点击出口离开。

虽然看上去有点像僵尸，不过终于能自如操纵身体了！但当小盖终于穿过冥界的出口来到老查克的船上面对伊莲时，他发现自己的老婆除了外表变了神志也变了，这不，自己还没开口她就刀刃相向（图57），而老查克从背后一掌又把小盖给推回了冥界！不过，小盖也注意到，卡在冥界与人间交接点上的魔法海绵发出连绵不断的气浪和光芒，看样子是在源源


57

不断地给老查克输送力量，既然自己能让海绵成长，那能不能再把海绵缩小回原来的样子呢？

让魔法海绵缩小还原

1.来到冥界入口，再与自动售货机边的推销员（Galeb）对话，他给了一张“减肥法术说明书”（Feast for the Senses Menu），上面写了给海绵减肥需要的原料。

2.继续进入裂缝到温斯洛的地方，在木筏上得到除臭剂（Old Brute Deodorant），下潜得到渔网（Fine Mesh Fishnet），坐船去藏宝地，从裂缝进入森林与女巫师附身的海鸥对话（图58），在地上捡



58

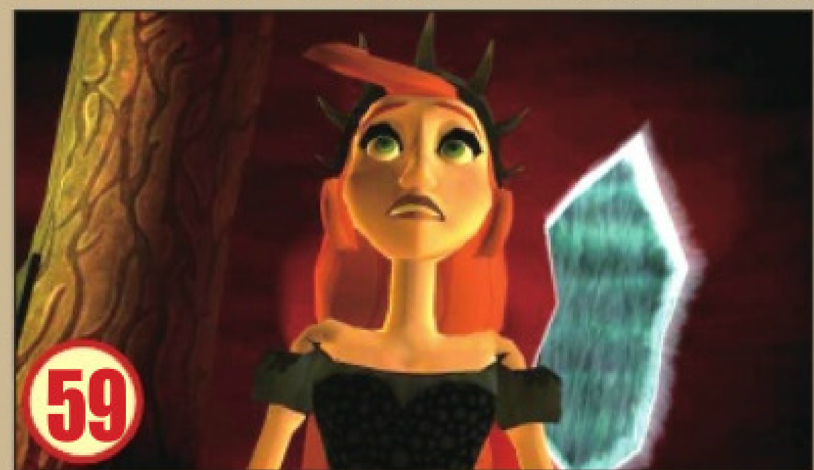
到羽毛（Dead Seagull Feather），在右侧的箱子上使用钩子得到老查克的皮带扣（LeChuck's Charming Belt Buckle），被老查克赶回藏宝地，点击地上的叉挖宝挖出一群小鹦鹉，到右侧标牌前停下，在标牌上的鹦鹉（Tiny Pyrite Parrots）上使用渔网网住它们，在物品栏中将它们与空瓶（Empty Tip Jar）组合。

3.回到斗剑场进入酒吧，在右侧墙上得到蒙眼罩（Club 41 Blindfold），被赶出酒吧再度回来再与酒吧老板对话选择投降又被送进监狱，点击窗户上方得到淡而无味的钟乳口香糖（Entirely Flavorless Gum Stalactite），再离开监狱回冥界坐船去小偷窝，在小偷身上使用老查克的皮带扣，点击两次桌上的箱子取得秘密箱子（Secret）。

4.回去岔路口，对着裂缝中的海绵使用除臭剂、海鸥羽毛、瓶中的小鹦鹉、蒙眼罩、无味口香糖、秘密箱子六样东西，海绵成功缩小。

一切终结 Closure

和让海绵完全成长一样，小盖这个最强海盗出马，终于再度成功地将海绵缩小了！一瞬间，失去力量源的伊莲马上恢复了原貌和神志！（图59）原来她本想依靠巫毒力量伺机


59

攻击老查克的，但老查克的法术不但给她灌输了力量还侵蚀了她的精神，幸好小盖斩断了这股力量的来源才得以让她恢复！此刻的两人面对老查克的力量几乎是束手无策！



不过巫毒女巫师特意再度寄生于一只海鸥身上来提醒小盖，老查克是曾死而复生、靠巫毒法术“粘合”肉体与灵魂的，他能来往于冥界与人间，所以要想彻底消灭他的力量，必须同

时消灭他的肉体和灵魂！摩根在冥界的出口等候着老查克，而人间这边就只能靠小盖了！

这边眼看着要到手的伊莲又变回去了，老查克对小盖也是恨得牙痒痒，最强海盗想要拔出剑来应战，可老查克实在太强大了，小盖只有被他扔来扔去耍着玩的份（图60）！


60

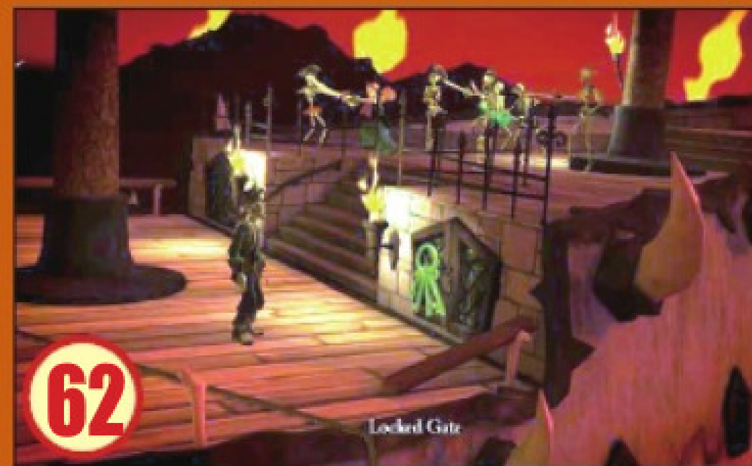
想法脱身并击败老查克

1.被扔到甲板上方的瞭望台（Crow's Nest）上后，在船帆（Sail）上使用钩子掉下甲板，与伊莲对话要她攻击老查克（attack LeChuck），当小盖被老查克捆着拖到水下的时候，趁着伊莲攻击老查克的时候点击左侧骷髅手上的钥匙取得钥匙（Ring of Keys）（图61）。



61

2.再次在瞭望台上被老查克抛下来，落到上锁的柜门前（Locked Gate），在上面使用钥匙（图62）



62

将酒桶都放出来，点击门口的酒桶（Loose Barrel），再点击地上坏了的门（Broken Door），把门架到酒桶上形成杠杆。

3.被老查克再次扔到瞭望台上去以后，在左边的绳索上（Rope）上使用钩子滑到桅杆上再掉下来，点击天空中的冥界出口会出现对白说如果能将老查克引入入口就有希望，这时老查克过来将小盖扔下甲板

4.站起来后迅速点击左边上方的伊莲对话，要她点燃船上的大炮（Light the Cannon），然后迅速点击杠杆站上木板，老查克跳下来时把他弹入了大炮内（图63），被大炮打入了冥界入口。


63

小盖刚刚被大炮的冲击力推进了冥界的出口，老查克为了要给小盖致命一击也紧跟了过来，他并未注意到自己的前脚在冥界出口之内，后脚却还停留在人间——就在这一瞬间，等待已久的摩根将剑送入了老查克的胸膛，几乎同时，伊莲也马上赶到，从身后给了老查克一刀——冥界和人间同时而来的最后一击，终于彻底击溃了老查克的灵魂和肉体！（图64）小盖


64

奄奄一息地瘫在地上，他筋疲力尽，他只想知道，大魔头死了吗？最强海盗胜利了吗？

不知道过了多久，当他睁开眼睛时，发现自己孤身呆在已封闭的冥界内，这是怎么回事？自己还有希望可以回去人间吗？四周一片黑暗寂静，没人可以回答他。他摸摸口袋，取出了自己一直珍藏着的结婚戒指（Elaine's Ring）——这是他和伊莲之间的羁绊，多少年来他们正是凭着这份羁绊在加勒比海上四处闯荡英姿勃发，他把这象征羁绊的信物放在岔路口，期待着命运指点自己前行的方向——话说命运还真够意思，一眨眼，小盖就发现自己已经回到啸鲸号上了！连"最强钩子海盗"的钩子都不见了，左手也恢复了原状，伊莲兴高采烈地迎接着他，大副温斯洛在一旁等着他，好像这一通关于魔法海绵的麻烦事从来都没有发生过一样……（图65）



65

"老婆，你听我说，我刚才在冥界真是太惊险了……"

"好啦，你要先听我说啦！我刺了老查克一刀太过瘾了……"

一切从老查克的巫毒力量开始，而随着这股力量的源泉被消灭，小盖命运中被扭曲的这一段也得以彻底纠正，啸鲸号载着两人幸福的呢喃远去……

与此同时，在另一个陌生的空间内，巫毒女巫师笑着对面前的摩根说：

"我可以教你一种法术让你在两界行动自如，你呢，就替我当'幽灵海盗猎人'，怎么样？"

"好啊好啊！能继续当海盗猎人，还是不会死的幽灵，太爽了！我等不及大干一场呢！"（图66）



66

是啊，加勒比海上的"史上最强海盗"以及他身边的女人们的冒险，随时会再度开始……

《骑马与砍杀——战团》新手入门

Mount & Blade Warband

■骑马与砍杀中文站 cangtian、muyiboy

本游戏最初是由土耳其的一对夫妇开发制作，虽然最初的版本比较粗糙，但仍受到了很多玩家的好评。游戏的故事发生在卡拉迪亚，战火纷飞的大陆上。共有六个互相征战的国家——斯瓦迪亚王国、罗多克王国、维吉亚王国、库吉特汗国、诺德王国以及萨兰德苏丹国，所有追逐着财富、权力抑或是荣誉的人们均聚集于此，而玩家也是他们当中的一位冒险家。游戏具有高度的自由性，玩家可以自己设定游戏的历程，既可以做一位除暴安良、为国王英勇作战的骑士领主，也可以当一个云游四方的商人，还可以辅佐某位被驱逐的大贵族夺回他的王国，也可以劫掠村庄、攻击商队，当一把十恶不赦的强盗。

也正是因为这个游戏的自由度，攻略是很难写的，由此我们将攻略的内容分成新手入门和进阶指南两个部分，本次刊登的是新手入门部分。

精品 总评 8.6	大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级
制作	Taleworlds
发行	Paradox
类型	动作/策略角色扮演
语种	英文

游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	9.5
剧情 Story	8.5

准备出发，创建属于自己的角色

首先需要说明的是，游戏的背景近似于欧洲中世纪，在那个时代，战争和政治通常是由男性贵族所支配，所以，在游戏人物的出身选择上，性别关乎到游戏初期的难度。男性贵族出身的难度是最低的，之后依次为：平民男性、贵族女性、平民女性，难度最高的自然就是平民女性。游戏开始设定主人公时，会提出很多问题，根据玩家的不同选择，将决定玩家角色的属性特点，以下给出具体的问题及不同回答对属性的影响。



任务界面，简洁清晰

1.选择角色的性别

选择男性：力量+1，魅力+1

选择女性：敏捷+1，智力+1

2.选择自己父亲的身份

男性角色选择父亲是没落贵族：智力+1，魅力+2，武器掌握+1，强击+1，骑术+1，教练+1，领导+1，单手熟练+10，双手熟练+10，长杆熟练+10，声望+100，荣誉+3，凹陷的旧圆盾，初始金钱+100，可选择旗帜。

女性角色选择父亲是没落贵族：智力+2，魅力+1，疗伤+1，急救+1，骑术+2，教练+1，战术+1，单


新手玩家建议不要选择"直面人生"

手熟练+20，声望+50，荣誉+3，凹陷的旧圆盾，初始金钱+100，可选择旗帜。

选择旅行商人：智力+2，魅力+1，骑术+1，统御+1，交易+2，物品管理+1，双手熟练+10，声望+20，初始金钱+250。

老兵：力量+1，敏捷+1，魅力+1，铁骨+1，武器掌握+1，统御+1，教练+1，单手熟练+10，双手熟练+15，长杆+20，投掷+10，声望+10，凹陷的简易筝形盾，初始金钱+50。

猎人：力量+1，敏捷+2，强掷+1，跟踪+1，向导+1，双手熟练+10，弓箭+30，初始金钱+30。

男性选择游牧民：力量+1，敏捷+1，强掷+1，骑射+1，急救+1，向导+1，骑术+2，单手熟练+10，弓箭熟练+30，投掷+5，凹陷的平面骑兵盾，初始金钱+15，声望+10。

女性选择游牧民：力量+1，敏捷+1，智力+1，疗伤+1，急救+1，向导+1，骑术+2，单手熟练+5，弓箭熟练+20，投掷+5，凹陷的平面骑兵盾，初始金钱+20。

选择盗贼：敏捷+3，跑动+2，投掷+1，物品管理+1，掠夺+1，单手熟练+20，投掷+20，初始金钱+25，飞刀。

3.选择自己在少年时代的经历

选择贵族侍从：魅力+1，力量+1，强击+1，说服+1，单手熟练+15，长杆+5。

选择手工匠学徒：智力+1，力量+1，工程学+1，交易+1。

选择大街上的顽童：敏捷+1，智力+1，侦查+1，掠夺+1，单手熟练+15，投掷+5。

选择大草原上的孩子：力量+1，敏捷+1，骑射+1，强掷+1，弓箭熟练+15，声望+5。

选择商人的帮手：智力+1，魅力+1，物品管理+1，交易+1。

4.选择自己在少年时代后的经历

男性选择骑士扈从：力量+1，敏捷+1，骑术+1，武器掌握+1，强击+1，统御+1，单手+30，双手+30，长杆+30，弓箭+10，弩箭+10，投掷+10，初始金钱+20，蓬乱的皮短袖衣，破烂的皮靴，生锈的剑，猎弩，弩箭，老旅行马，熏鱼。

女性选择贵族侍女：智力+1，魅力+1，说服+2，骑术+1，疗伤+1，单手熟练+10，弩箭+15，初始金钱+100，匕首，猎弩，弩箭，活泼的骏马，结实的羊毛风帽，结实的羊毛连衣裙，熏鱼。

选择吟游诗人：魅力+2，武器掌握+1，说服力+1，统御+1，向导+1，单手+25，弩箭+10，初始金钱+80，结实的短袖袍，蓬乱的轻皮靴，生锈的剑，猎弩，弩箭，老旅行马，熏鱼。

选择学徒：智力+2，武器掌握+1，手术+1，疗伤+1，说服+1，单手熟练+20，弩箭+20初始金钱+80，结实的亚麻短袍，羊毛裤，生锈的剑，猎弩，弩箭，老旅行马，熏鱼，随机书籍。

选择小商贩：智力+1，魅力+1，骑术+1，交易+1，向导+1，物品管理+1，初始金钱+90，皮手套，皮夹克，蓬乱的皮靴，毛皮帽，木棍，猎弩，弩箭，旅行马，驮马，亚麻布，陶器，羊毛×2，熏鱼。

选择铁匠：力量+1，智力+1，武器熟练+1，工程学+1，战术+1，交易+1，单手武器熟练+15，初始金钱+100，蓬乱的皮靴，带背心短袍，剑，猎弩，弩箭，工具，旅行马，熏鱼。

选择偷猎者：力量+1，敏捷+1，强掷+1，跟踪+1，侦查+1，跑动+1，长杆+10，弓箭+35，初始金钱+10，有缺口的斧，生皮外套，兽皮靴，猎弓，倒刺箭，重驮马，风干肉×2，毛皮×2。


这是人物属性、技能的设定界面

5.选择自己决定外出冒险的原因

选择私人恩怨：力量+2，强击+1。

选择失去爱人：智力+2，铁骨+1。

选择对于探险的爱好：敏捷+2，向导+1。

选择从家里被赶了出来：力量+1，智力+1，武器熟练+1。

选择对于权力与财富的渴望：敏捷+1，智力+1，掠夺+1。

6.分配属性点

在选择好人物设定后，接下来进入属性分配界面，在分配之前会让你选择是否自动存档，如果选择"直面人生"的话，就是类似Diablo2那样的自动存档，稍有不同的是，Diablo2里是随机存档，而在"战团"里，则是每次进入菜单，如城镇菜单和战斗前的选项菜单时才会自动存档。新手建议不要选择"直面人生"。

在游戏中，人物角色的属性包括力、敏、智、魅四项，同时这四项参数还会影响部份技能等级的上限。人物技能分个人技能、队伍技能和领袖技能三类。个人技能包括铁骨、强击、强掷、强弓、武器掌握、盾防、跑动、骑术、骑射、教练和说服力，队伍技能包括掠夺、跟踪、向导、战术、侦查、疗伤、手术、急救、工程学和交易。注意：当队伍技能达到一些等级时会有加成（就是技能后面有个括号，里面写+X），具体是：技能等级2，加成1；等级5，加成2；等级8，加成3；等级10，加成4。换种说法，也可以认为队伍技能的上限其实是14。


败给劫匪的话，就比较麻烦一点

领袖技能包括物品管理、俘虏管理、统御。角色的魅力属性会影响到俘虏管理和统御交易技能的等级上限，具体表现为，如果你的魅力只有

6点，那么统御技能最高只能为2级，即使你有多余的技能点，也无法再增加到这个技能上。只有把魅力提升到9点的时候，你才能将统御加到3。换言之，被影响的技能最高只能为此属性的1/3，如果你打算将某个技能升



酒馆老板处可以接到一些任务提示

为10级，就要确保这个技能的主属性已经达到了30点。

铁骨：每点增加生命最大值2

强击：每点增加8%的近战类武器伤害。

强掷：每点增加10%的投掷类武器伤害。

强弓：角色可装备较为强力的弓（即游戏中有“强弓等级X”要求的弓）每点增加弓箭伤害14%，最高有效等级不得超过弓的等级+4（如强弓技能等级10，手持强弓需求4的战弓，那么4+4=8，最终的强弓技能伤害加成为8级强弓技能）。

武器掌握：提升武器熟练度的修炼速度，并提高通过武器点提升武器熟练度的上限。从1级到10级的上限分别为：60，100，140，180，220，260，300，340，380，420。

盾防：减少盾的损坏程度，每点减少8%以及提高盾的格挡速度和覆盖范围。

跑动：这个技能提升的是你的奔跑速度。

骑术：可以骑较好的马（游戏中有“骑术等级X”要求的马），并能提高一些骑行的速度和操控能力。

骑射：减少在马背上射击和投掷的精度及伤害损失（马背上持弓箭射击或投掷的话，目标准星会扩散的很厉害并会减少伤害，这个技能会减少此类情况的发生，如果技能等级足够高的话，则会完全豁免精度损失）。

掠夺：每点提高战后获得的战利品总量10%（注意：此技能可提高战后获得极品装备总数的几率）。

教练：拥有此技能的英雄（主角和16位可以加入队伍的NPC）会在每天的深夜0点传授经验给等级低于自己的英雄和士兵，使其在非战争状态下也能得到经验值升级，传授的经验视技能等级而定。

跟踪：拥有此技能可以在大地图中看到经过的部队留下的印记，技能等级越高，从印记中得到的信息也更为详细。

向导：每点增加队伍地图移动速度3%（注意：部队的构成同样对速度有很大影响，一般来说，完全不考虑向导技能的话，一支纯粹由骑兵构成的部队，总是会比混合类型的部队要跑的快，同样影响大地图速度还有地形因素和物品栏携带的物品总重量以及部队的士气）。

战术：目前可以断定游戏中对此技能的说明是错误的，但目前对影响双方战场人数的具体算法还未有确切结论。

侦查：每点可提高队伍的视野范围10%。

物品管理：每点可增加物品栏容



主角外貌设置阶段，基本上不用太费心于此步骤，选不出俊男靓女的



游戏开始时，只有贵族出身才能选择自己的旗帜

量6格。

疗伤：每点可增加队伍中所有英雄的生命值恢复速度20%。

手术：每点增加4%的机会，使原本在战场上会死亡的部队士兵保住性命。

急救：每点可返还在部队中的所有英雄5%在上次战斗中损失的生命。

工程学：此技能可以缩短围城时间并使建造领地附属建筑时所消耗的金钱和时间缩短，具体情况视技能等级而定。

说服力：使你的观点更容易让人接受（如挽留队内因吵架而士气低落以至于要离开的英雄以及一些任务里都可以用此技能增加成功率）。

俘虏管理：每点增加5个俘虏名额，可以把战斗中被打昏的敌人俘虏带走。

统御：每点增加部队上限5人，提高部队一些士气，并减少部队开销和工资5%。

交易：每点可减少5%的交易损失。

初来乍到，完成新手任务

在设定好角色后，便可以选择前往六个国家中的某个城市。这里没什么需要注意的地方，随便选择一个就可以了，唯一有影响的，就是出生地，比如你选择的是“坐船前往诺德王国的萨哥斯”进入游戏后所在的地方就是诺德境内的萨哥斯城。当然，你出生在哪里，并不意味着你今后必须加入这个国家并未其效忠，不过，事先对这六个国家有所了解却是必须的，以下是六个国家的简单介绍。

①斯瓦迪亚王国

斯瓦迪亚人定居在卡拉迪亚中部的平原，与其他诸国皆有接壤（也是唯一一个会跟所有国家接壤的国家），领导人是哈劳斯国王。斯瓦迪亚人的军队能适应任何需要，他们的高级兵种装备了最重型的盔甲和武器，以可怕的重甲骑士名于世，同时依赖射手和步兵来守卫他们的城堡。



小队人马出发，惩扑盗贼

②罗多克王国

罗多克人占据着卡拉迪亚西南部的山区，由葛瑞福斯国王领导。罗多克拥有各国中最好的长矛手，是对付骑兵的最佳利器。与其他国家相比，罗多克的士兵拥有更强的体格，他们的军队依赖携带轻剑和大宽盾的步兵来击退敌人的进攻和身披铠甲的军队。除了擅长对付骑兵外，持大盾的弩手不论在射击还是在肉搏的时候都比得上职业步兵。由于地理位置的关系，罗多克的军队中并没有骑兵，因为山地并不适合骑兵作战。

③维吉亚王国

维吉亚人定居在大陆的雪原地带，他们的领导人是亚格罗尔克国王。维吉亚军队非常平衡，他们拥有强大的步兵，能力中等的骑士，以及强大到让敌人难以攻城的弓箭手。维吉亚军队装备了斧头（步兵是双手大斧），并且他们很难被击败。如果你要进攻他们的城堡，必须小心他们的弓箭手。他们撂倒敌军就像打苍蝇一样，因为比起别的国家，他们射得更快更准。



选择维吉亚王国，就要适应这片白雪皑皑的大地

④诺德王国

诺德人居住在大陆的北方，由拉格纳国王统治。由于诺德地区森林和河流较多，再加上诺德人崇尚徒步作战和敌人厮杀，所以他们也没有骑兵。而且要成为最强的步兵，不但要擅长格斗，还要眼界准确。因为他们的步兵不但会用斧头砍人，更会投掷斧头或者标枪。相比起来，诺德的弓箭手则很差很多了。

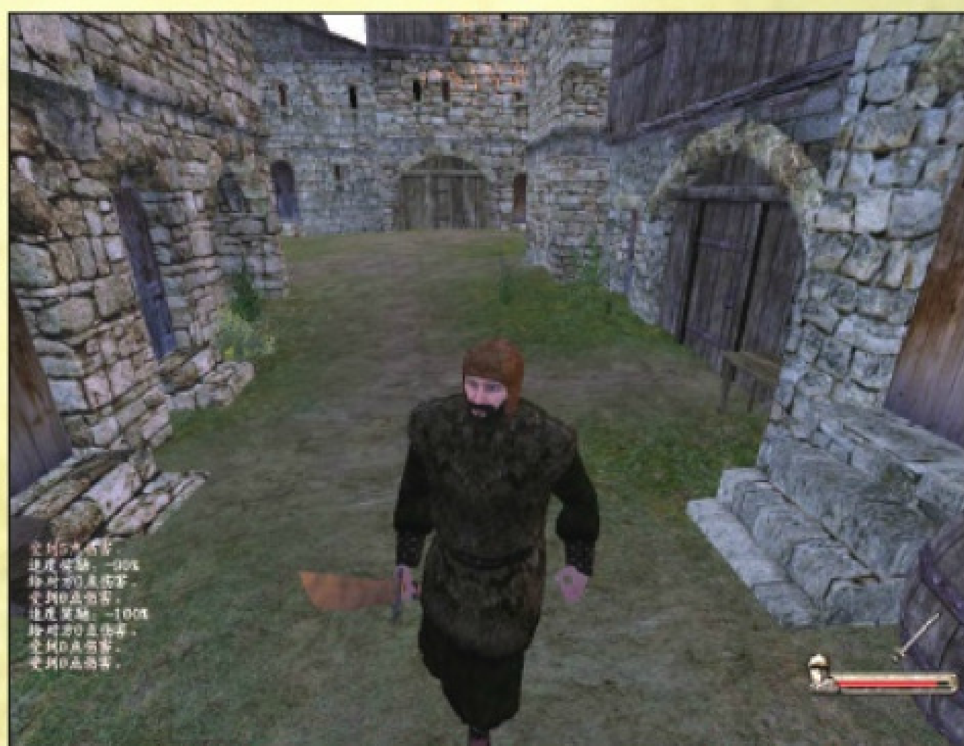
⑤库吉特汗国

他们占据了卡拉迪亚东南边界处的草原，领导人是塞加可汗。库吉特军队全部由骑兵组成，他们很容易利用机动性优势摆脱并消灭步兵。骑射手也可以利用这一点毫发无伤地将重装骑兵或步兵射成刺猬。

⑥萨兰德苏丹国

他们是卡拉迪亚残酷沙漠地区的主人，统治者是沙瑞兹城的哈基姆苏丹。萨兰德人和维吉亚人一样，拥有一支非常平衡的军队，不过两者强大的地方不同，维吉亚人以弓箭手为代表，萨兰德人则以马穆鲁克重骑兵为代表。

游戏开始后，画面立即切换到城镇里，所处的城镇视你的选择而定，此时会出现一名强盗，并向你发起攻击，迅速还击干掉袭击你的强盗，之后商人会和你对话，并且场景会跳转到一所小屋。对于新手而言，使用剑盾的装备要比用弩容易上手的多，所以建议用鼠标滚轮切换武器配置，用剑砍盗贼就是。当然，如果你不幸被强盗打昏的话，也没什么影响，会被商人救起，同样，场景会跳转到屋内。



这位就是一进游戏就想给你个下马威的强盗

靠近商人按F键与商人对话后得知，商人的兄弟被绑架了，商人为了维护自己的威信，想请你召集一小支部队将商人的兄弟救回来。注意：这就是游戏中的新手任务，你可以选择是否接受。对于新手来说，还是接受了比较好，任务所得的奖励金钱在初期还是相当丰厚的。商人会支付你100第纳尔，并得到新任务“召集5名手下”（记住，游戏里不管何时，想退出某个场景的话，按TAB键即可）。接受任务后，随时可以按Q键查看任务详情。

现在我们就可以去任务所在城镇附近的几个村庄招募一些初级兵种，注意：初期的部队规模最好控制在20人以内，一是财政问题，二是士气问题。

部队士气的设定主要是用来限制玩家部队规模的，影响部队士气的因素有很多，包括：部队的基础士气、统御技能、携带的食物（不同种类的食物增加的士气可以叠加）、打胜仗。减少士气的因素有：部队的人数每增加一人，士气就减少1；在战斗进行中按TAB键撤离战场；打了败仗；与所使用的兵种母国开战，意思就是，比如你部队中有诺德的兵种，而你与诺德处于战争状态，那么你的部队中诺德的这些兵种士气会持续低落，六国之外的中立兵种则不受此限制，但是你必须要支付1.5倍的工资，而且这些兵种一般都不如正规军，纯属鸡肋。



在大地图界面，可转鼠标滚轮调整视角，可以看到地域俯视图

当招募到足够的士兵后，回到接受任务的城镇，在酒馆与商人对话，在完成任务的同时，得知城镇外面有一股盗贼，商人怀疑就是他们绑架了自己的兄弟。要求你前去打败他们，并找到他们的老巢——得到新的任务“打听人质被藏在哪里”。

随后出城，就会在所处城镇的附近看到蓝色的盗贼团字样的小股部队，以我们现在20左右的部队人数来说，消灭他们简直是易如反掌。将其击溃后，盗贼会供认出商人的兄弟被他们劫持到了贼巢，并会告诉你贼巢的所在地。此时便完成了任务“打听人质被藏在哪里”，并得到下一环任务——“攻打强盗老巢”。

按照盗贼的供述，在大地图就能找到贼巢，直接去剿灭即可。将贼巢内的不法之徒全部干掉后，商人的兄弟就会出现，与之交谈后就会从战斗场景跳转到大地图。而后到酒馆再次与商人交谈，商人非常感谢你把他的兄弟救了回来，并给予你200第纳尔的酬金。此时，商人又会请求你帮他最后一个忙，抓获和强盗勾结的城镇治安队长，这时可以选择是否接受最后一环任务——“从强盗手中拯救城镇”。接受的话，需要将城镇中的强盗全部干掉，可以获得200第纳尔的酬金。

至此，新手任务全部结束。

跑商做任务，赚取第一桶金

此时，身上的钱应该也就在500上下，可谓窘迫到了极点，这里推荐一个比较稳妥的开局方法。

首先带领你的部队在大地图上随便转转，路上遇到的劫匪队伍都不要放过。如果怕打劫匪的时候有伤亡，可以先到训练场选择“对战练习”，将队伍里的士兵都升至2阶兵种。当然，如果你有足够的耐心，最好是全部升级为3阶兵种。

之后，可以选择一个城镇，选择“去街上转转”进入城镇场景，找到镇长领取一些如送货、保护商队等任务，一是有奖金可拿，二是可提高和该城镇的关系，三是任务完成后得到的经验奖励还可升级，可谓一举多得，而且在做任务的途中也可以顺路灭掉遇到的劫匪。同时，在做任务的途中还可以贩卖一些商品，以求得利润（就是俗称的“跑商”）。简单点说，就是在城镇的杂货商人或村庄的村民手中低价买入商品，然后在其他城镇高价卖出。值得一提的是，跑商是游戏中最为赚钱的方式之一，所担的风险极小。但需要注意的是，一般情况下货物的重量都高得惊人，如果发现自己的队伍在携带大量货物后行军速度明显变慢，那么只要在城镇的马匹贩子那里买几匹最便宜的驮马放入物品栏，就可以有效地杜绝行军速度变慢问题。关于跑商中的合理采购商品和最佳行商路线的问题，在网上有很多玩家的经验可供参考，这里要提示大家的是：跑商就要跑得快，所以部队的规模要小，角色的向导技能要高；要小心日瓦车则和窝车则之间的海盗，还有艾莫车尔附近的响马；给路上经过的城镇做做任务，可以赚点外快；在村子里经常能刷出比镇上更好的价格。


找商人更换装备算是个不错的主意，但不能乱花钱


可以向酒馆里的诗人学吟诗，这关系到以后的终身大事


商人购物界面，可以买到事物，也可以买其他商品倒买倒卖

如此一来，玩家的等级很快就会升到8级左右，手里至少也有2万的钱，跑商的时候，就可以顺便去买几件武器和防具替换掉初期的垃圾装备。但是注意，要尽量挑选一些性价比较高的装备，不要花冤枉钱，尤其是装备，因为很快我们就该去打劫装备了。

之后，就可以去雇佣英雄了。


遇到了劫匪，是打是逃还是交钱，你自己看着办吧

雇佣英雄，壮大自己的队伍

那些NPC英雄会每隔几天移动到另一城镇的酒馆，最大的特点是，名字和领主一样，都是游戏中独一无二的存在，通过对话可以邀请其加入自己的部队。但大部分英雄在加入前都需要你支付一笔费用，这样的英雄共有16名，分散在卡拉迪亚大陆的各个酒馆。

这些英雄都有喜欢和讨厌的人，这点要尤其注意，如果两名英雄互相讨厌会导致他们两个的士气一直低落，直到自动离开你的部队。在英雄要求离开的时候可以试图挽留，成功率和你的“说服力”技能相关。

值得一提的是，在游戏中，这些英雄即使是被利器所伤，也只会昏迷，而不会像普通士兵那样有死亡的风险，再加上主角不可能将所有的技能点都投入队伍技能，所以要尽量让每一个入队的英雄都能够专精一到两种队伍技能。至于英雄的组合，请参看下表。其中A组和B组任选一组，加上Z组和X组任选一组。即：A组加Z组，或者A组加X组，或者B组加Z组，或者B组加X组，一共4种组合方式，其他任何搭配方法都不能同时做到8个人且队中任意两个人互相不吵。


酒馆里碰到了一名英雄，可尝试将其收为手下

A组

名字	喜欢的人	喜欢的事件	讨厌的事件
艾雷恩	雅米拉	无	任务失败
贝斯图尔	罗尔夫	无	挨饿，没付佣金，战斗中逃跑
法提斯	杰姆斯	无	从村民那里拿走东西，经常打仗，任务失败

B组

名字	喜欢的人	喜欢的事件	讨厌的事件
凯特琳	班达克	无	挨饿、没付佣金
马尼德	波尔查	无	任务失败、从村民那里拿走东西
尼扎	马蒂尔德	艰难胜利	无

Z组

名字	喜欢的人	喜欢的事件	讨厌的事件
雅米拉	艾雷恩	有人殿后	从村民那里拿走东西
德赛维	克雷斯	无	挨饿
杰姆斯	法提斯	无	从村民那里拿走东西、经常打仗
班达克	凯特琳	无	从村民那里拿走东西
克雷斯	德赛维	无	战斗中逃跑

X组

名字	喜欢的人	喜欢的事件	讨厌的事件
波尔查	马尼德	无	战斗中损失惨重
雷萨里特	亚提曼	无	挨饿
亚提曼	雷萨里特	无	任务失败、挨饿
罗尔夫	贝斯图尔	任务失败	无
马蒂尔德	尼扎	无	战斗中逃跑

因为英雄们每隔几天就会移动到其他城镇的酒馆去，所以一般情况下至少要环游大陆2～3圈才能把需要的英雄全部找齐。

在周游大陆的同时不要忘记顺路跑跑商，打些劫匪、强盗之类的练练级。每到一个城镇，可以看看商人那里的装备，一些物美价廉的装备千万不要错过。此外还有一点玩家需要注意：马匹贩子那里经常会有“瘸腿XX马”这类的瘸马，如果部队中有人（你自己或是某位英雄）会“疗伤”技能的话，将这类瘸马买回来后，放在你的物品栏，几天之后就会恢复为正常的马。

在部队界面里有一个“交谈”选项，选中英雄部队，再点击“交谈”会出现一个对话式的菜单，给英雄升级加点和更换装备等都是在这里进行的。当英雄找齐之后，除了一些少数的在沿途买到的性价比很高的装



碰到商队，要不要打劫，看你自己的决定

备外，大部分的装备应该都还没有配置齐全，一些比较好的装备现在还买不起，就算是到了中后期，游戏里的钱也一直都是属于很紧缺，所以，初期我们能省一点是一点。接下来可以再去做些城镇任务，顺路打打野兵升级。等英雄们等级稍微高些了，就可以考虑去提哈附近找海寇来打。这里特意提到海寇是有原因的——这种野兵等级不算高，但是身上的装备绝对算不错，从原版开始，在游戏初期打海寇几乎已经成为一种惯例。首先，击败海寇获得的战利品可以武装自己和英雄；其次，剩余不需要的战利品卖到商店价值也非常可观。一般连续蹲点等刷新，打一个星期海寇，卖出的战利品至少能获利2000左右，有很多不愿意跑商的玩家都是通过剿灭海寇来获利的。连续蹲守几个星期后，把所有的英雄装



每进入一个据点，都可以看出这里的人对你的亲密度





通过和英雄对话，可以查看他的技能情况，也可以为其调换装备等等

备都替换为海寇的制式武装。此时，身上的钱应该已经超过10万。主角再不济等级也应该在14级左右，英雄等级大都超过了10级，基本装备也算是凑齐了。到了此时，“开局”就算是结束了。至于以后，无论你是想做一个腰缠万贯的商人，还是想当一个四处袭击商队的强盗，或者是四处除暴安良的游侠，再不然去某国效忠，做一个受人爱戴的领主，甚至自立为王，打下一片属于自己的江山，都在你的一念之间——这也是本游戏的精华所在，自由度极大，可以说100个玩家，就有100个不同的卡拉迪亚大陆历史，未来的大陆格局会变成什么样？就看你如何来谱写了。

奇点
SINGULARITY

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《奇点》是Raven Software制作的科幻FPS大作，本作以时空穿越悖论为题材，扑朔迷离的曲折剧情非常精彩。2010年，美国海军陆战队的兰科上尉在前往鄂霍次克海荒岛执行侦察任务时穿越时空回到1955年，他在大火中救出苏联科学家德米契夫并因此引发历史畸变，德米契夫研制的E99超级炸弹使苏联击败美国统一全球，德米契夫本人也成为新世界政府的元首。为了让历史重回原先的轨道，兰科在善良的巴列索夫博士和秘密情报组织女特工凯瑟琳协助下试图纠正时空奇点错误，但他发现无论自己怎样做都无法让历史恢复原貌，那么到底是哪里出错了呢？本作枪战射击场面火爆，操作响应稳定流畅，更有神奇的TMD装置能控制时间流动，这玩意不但可作为强力武器攻击敌人，同时也是过关解谜、推动剧情发展的重要道具。与《时空飞梭》《黑暗之日》等同样以时空穿越为题材科幻FPS相比，以虚幻引擎打造的《奇点》品质更为精良，故事剧本也是超一流水准，还有多人模式可让玩家扮演变异怪物大战人类战士，这款游戏堪称七月份最具可玩性的上乘之作。

精品 总评 8.2

制作	Raven Software	
发行	Activision	
类型	射击	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	8.4
上手精通	Difficulty	8.0
画面	Graphics	8.4
音效	Sound	8.4
创新	Creativity	8.2
剧情	Story	8.8

演员名单

纳撒尼尔·兰科（Nathaniel Renko）

游戏主角，美国海军陆战队侦察特遣小组成员，奉命前往俄罗斯境内的卡托加12号岛调查废弃多年的研究基地，坠机后在岛上经历了匪夷所思的遭遇。

詹姆斯·戴夫林（James Devlin）

美国海军陆战队军官，兰科的好友，坠机后仅有的两位生存者之一。战斗中的戴夫林是位经验丰富的勇士，但他多嘴多舌的习惯很容易惹祸。

凯瑟琳（Kathryn）

英国特工凯瑟琳隶属于一个神秘的情报组织MIR-12，她自称愿意协助兰科，但对自己如何上岛却秘而不宣，为什么她会对兰科了如指掌？

尼古拉·德米契夫（Nikolai Demichev）

尼古拉·德米契夫博士是一位富有才华的科学家，同时也是卡托加12号研究基地的最高领导，对权力和成功的渴求使他视人命如草芥，如果德米契夫野心勃勃的计划顺利实施，红色苏联将征服世界统一全球。

维克多·巴列索夫（Viktor Barisov）

维克多·巴列索夫博士是E99研究项目的核心人物，这是一位有理性和良知的科学家，他知道E99元素蕴含的巨大潜能，也清楚德米契夫的野心，巴列索夫博士知道自己该做什么，但他帮助兰科的真实动机是什么呢？



神秘的情报组织女特工凯瑟琳

本性善良的巴列索夫博士

集智慧与凶残于一体的德米契夫博士

发射能量光球凝结怪物

武器技能

武器列表

百夫长左轮手枪（Centurion）

近程初级武器，弹匣和杀伤力可以升级，但压根没必要升级

AR9瓦尔基里突击步枪（AR9 Valkyrie）

可用到通关的主力武器，冒险沿途补充弹药方便，鼠标右键可打开觇孔瞄准模式

伏克S4霰弹枪（Volk S4）

威力比AR9略大，近战中对付快速移动的怪物效果奇佳，唯一缺点是射程不长

卡西莫夫SNV-E99狙击步枪（Kasimov SNV-E99）

点杀远距离或躲在掩蔽物后目标的利器，瞄准镜模式下按住Shift键可暂时屏住呼吸提高射击精度，近距离混战中最好别用这武器

转管机炮（Autocannon）

杀戮狂人专用的招牌货，火力极猛耗弹量也很大，携带它会影响移动速度，按住鼠标右键能使炮管保持空转，空转状态下可随时开火

爆钉枪（Spikeshot）

发射延时爆炸的钉弹攻击敌人，按住鼠标左键不放，待准星聚合一点时释放才能开火。按住鼠标右键可打开红外热感应探测器。

榴弹发射器（Dethex Launcher）

曲线抛射榴弹轰击敌人，按住鼠标右键再点左键能发射可操控榴弹，利用WASD键改变方向，空格键使榴弹弹跳，松开鼠标右键即可引爆遥控榴弹

搜寻者狙击步枪（Seeker）

无法升级的特殊武器，高爆弹头击中普通敌人的任何部位均一枪毙命，按住鼠标右键开火后可通过滑动鼠标操控子弹方向

RLS-7导弹发射器（RLS-7）

无法升级的特殊武器，范围杀伤力极大。点鼠标左键直接发射攻击，按住鼠标右键可发射自动追踪导弹。

TMD 时空控制器（Time Manipulation Device）基本功能

脉冲波（Impulse）：点鼠标中键发射环围主角周身的能量脉冲波，需消耗E99能量

衰竭/恢复（Age/Restore）：当目标上方出现左右两条弧形时空槽时，按Q键可促使时间加速或倒流

时空同步足迹（Chrone-Ping）：按F键可激活时空同步足迹指引主角前进方向

时空同步牵引光束（Chrone-Light）：按E键可从迷雾笼罩的相位空间中拖出道具

反重力（Gravity）：按E键可隔空提物或接住敌人抛来的油桶或手雷，点鼠标左键为扔出，再按E键为放下

暂停（Deadlock）：长按E键可在左手积气浮现一个能量光球，点左键发射后触及目标炸开变成一个大光球，球体内所有移动物体暂时凝固

逆转（Reversion）：对人形敌人先按Q键使其衰老，赶在其化为灰烬之前再按Q键即可将其变为怪兽，变异怪兽会自动攻击周围敌人，对付群敌时非常好使

伤害放大（TMD Amplifier）：使脉冲波威力大增，更重要的是让TMD施放特技不再消耗能量

升级仪（Augmentors）

游戏里除武器柜外还有一种升级仪（Augmentors）可购买升级各种特技，包括8种TMD模块、2种TMD特技、10种英雄特技，其中TMD模块除神射手外都需先在冒险中发现模块蓝图（Blueprint），然后才能升级。购买升级需要消耗沿途收集的E99元素点数。

TMD模块（TMD Equipment）：

神射手（Sharpshooter）：增加武器射击精度

强化（Energized）：每消灭1名敌人获得1点TMD能量

治疗者（Healer）：每消灭1名敌人获得1点生命值

封套（Wrapper）：在非疾奔状态下使用医药包可迅速恢复生命值

技术专精（Tech Savvy）：每次拾取弹药的同时获得1点能量

科学家（Scientist）：拾取E99元素点时偶尔能获得双倍数量

搜剿（Search and Destroy）：从敌人尸体和箱子中获得更多弹药

战地医生（Field Doctor）：非战斗状态下生命值恢复加快25%

TMD特技（TMD perks）：

脉冲波强化（Impulse）：可升级两次，增加脉冲波杀伤力并附带击退效果

暂停强化（Deadlock）：可升级两次，增加暂停术持续时间和覆盖范围

英雄特技（Hero Perks）：

热心（Heartiness）：可升级4次，增加主角最大生命值

精力充沛（Energetic）：可升级4次，增加主角最大能量值

铁肺（Iron Lung）：增加水下屏息的时间

活力（Stamina）：增加快速疾奔的有效时间

医疗（Medic）：可升级3次，提升医药报的治疗效果

道具（Inventory）：可升级3次，增加可携带医疗包的数量

TMD弹药（TMD Ammo）：可升级3次，增加E99特制子弹携带量

防卫（Defensive）：可升级3次，降低近战所受伤害

护甲（Armor）：可升级3次，降低远程攻击所受伤害

铸造（Forge）：增加1个TMD模块槽

武器升级模块（Weapon Upgrade）：花费5000点数购买1个武器升级模块，可无限使用

剧情攻略



发现强脉冲信号！

坠机

冰凉的月光洒在幽深阴冷的海面上，两架美国海军陆战队的直升机结伴低空飞行。

不久前，美国高空侦察卫星因鄂霍次克海地区出现的奇异强烈辐射暂时瘫痪，经判断辐射源来自一座名为卡托加12号（Katorga-12）的荒岛，冷战时期苏联人曾在此岛建立秘密研究基地，后来因发生不明爆炸事故而放弃整座基地。沉寂多年的荒岛为何会突然爆发强烈辐射？五角大楼迅速下令实施代号为“斯巴达”的侦察行动，2010年10月26日，两架直升机满载海军陆战队精英趁夜从海面潜入俄罗斯境内。

我坐在其中一架直升机里，对面是詹姆斯·戴夫林上尉，一位从来口无遮拦的陆战队老兵。和往常一样，他又在唠唠叨叨：“…那基地已经有五十多年的历史了，军情局的人却让我们保持警惕。快看，那个玩意！”顺着他的手指扭头望去，一只握着镰刀的巨型手臂石像探出海面，这座奇怪的纪念碑上布满了岁月腐蚀的痕迹。一架友军直升机从旁边掠过展开队形，我们已进入俄罗斯领海，这意味着需要倍加小心。远处黑暗中，卡托加12号岛宛如一头浮在水面的怪兽，渐渐显出它狰狞的轮廓。“警告！前方发现强脉冲信号！”直升机驾驶员突然发出怪叫。但是他的警告实在太晚了，因为所有人都能看到，卡托加12号岛海岸线上突然出现一个耀眼的光球，这个光球以惊人速度膨胀，周围所有一切瞬间被笼罩在刺眼光芒中。这不是膨胀，是爆炸！对面那架友军直升机像纸折玩具一样旋转着掉入海中，我们的飞机也失去控制开始侧翻，舱内燃起大火。戴夫林大叫着：“电磁脉冲辐射！”，然后他掉出机舱落入冰冷漆黑的鄂霍次克海，爆炸声中我双眼一黑也失去了知觉。



一片狼藉的码头

当我醒来的时候发现自己躺在一片狼藉的码头上，直升机残骸散落在周围点燃了那些腐朽破败的木质建筑。我赶紧沿着码头通道穿过火堆，左侧小亭子里有张发黄的便条，上面有人说主持岛上研究工作的德米契夫博士不幸在一场火灾中丧生，不知巴列索夫博士能否继续带领大家完成研究。这两个博士是什么人？我拾起地上的加血激素注射器和医药箱，走到山脚小道前时，耳机里居然传来戴夫林呼叫行动指挥部的声音，这家伙居然还活着！指挥部在无线电中要求所有幸存人员赶到30公里外的无线电发射塔附近集合。

火灾

我沿着上山的台阶来到一处荒芜的院子，斯大林的雕像旁有台

放映机。放映机播放的电影告诉我，第二次世界大战结束后美国独家掌握核武器，到处寻找铀矿的苏联人无意中在卡托加12号岛上发现了一种名为E99的新元素，这种神奇的东西竟然拥有比核能更为强大的力量，很快莫斯科下令在卡托加12号岛建立秘密基地研究E99元素。从左边走廊经过时，


大火中救下一个叫德米契夫的男人

昏暗的夜光下光线似乎在扭曲，我好像看到了一个穿白大褂的男人趴在窗后向我呼救，这是幻觉吗？前面的天井小院长满了苔藓和藤类寄生植物，等等，又一个扭曲时空的光球出现了！这次产生的幻觉居然如此真实！那些苔藓和乱藤都消失了，所有房间燃起熊熊大火，四面八方传来哭喊和尖叫声，楼下大厅里有人在逃命。左侧一间屋中有个男人踩到坍塌的地板掉了下去，“来人，救命啊！”他在火焰和浓烟中挣扎绝望地叫喊。我听到他的呼救声，连忙将这个不幸的人拉了上来。“我的腿受伤了，没法走路，你得帮我一把。”获救的男人脸上只剩下痛苦的表情，我赶紧把他扛到背上，一路冲出火海来到屋外广场。这里已经汇集了不少安全脱险的人，我把受伤的男人放在斯大林头像下休息，另一个戴眼镜男人立刻走过来：“德米契夫，怎么回事？你到底干了什么？！”“不管我干了什么，我现在终于逃出来了，这一切都要感谢他。”叫德米契夫的男人指着我。我正想说点什么，眼前白光闪烁，我瞬间又回到了腐朽破败的院子，这到底是怎么一回事？我突然发现院子里的斯大林雕像不见了，取而代之的是一个陌生男人雕像，查看雕像脚下的铭文，这是个叫德米契夫的苏维埃英雄。德米契夫？那不正是我从火海中救出的男人吗？肯定有什么事不对劲，一种毛骨悚然的恐惧紧紧攥住了我的五脏六腑。

前方院子里有台丢在地上的磁带录音机，留言者声称可怕的奇点爆炸导致许多岛上居民丧生，但随后而来的辐射却把更多生存者变成了嗜血的怪兽。雕像台上的E99元素储藏罐看起来做工很精致，这东西在岛上肯定


与戴夫林并肩战斗

能派上大用场，我决定收集所有能找到的E99元素。耳机里不断传来戴夫林的怒吼，他似乎在和某种东西战斗。在一座破败的居民屋二楼，我找到了一把百夫长左轮手枪。用枪射开门锁后，我在幻觉中看到一只人形怪物，果然刚从墙上破洞爬出去，一只同样的怪兽就从我背后扑了出来，我连扣扳机几乎打空了弹仓才把这头极其狰狞的怪兽击倒。从太平梯跳到楼下后我又遇上了这种怪兽，但这次战斗我发现只要瞄准怪物头部射击，一枪就能解决问题。在堆满骨骸的学校里，幻境鬼魂和夺命怪兽竟相出没，二楼的放映机解释了E99的种种奇妙作用，这东西不但可以让农作物增产，还能治愈伤口，使人青春焕发，甚至能停滞时间的流动！我在图书馆又发现了一支AR9瓦尔基里突击步枪，被数只怪兽追杀的戴夫林躲进学校后门，幸好我及时赶到与他消灭了所有怪兽。和我一样，戴夫林对于目前局势也是一头雾水。他在空旷地带呼叫行动指挥部但未能联络上，看来我们只有按原计划前往无线电发射塔。从苏军士兵尸体上取得伏克S4霰弹枪后，我与戴夫林并肩杀入破屋中，废墟内人形怪兽神出鬼没。激战中我不慎踩到朽烂的木地板坠入排水沟，多亏戴夫林又将我拉了上去。楼上出口被人从外面反锁，戴夫林让我从通风管里钻出去开门，管口外一只突然跃起的怪兽被我用霰弹枪打得稀烂。无线电发射塔眼看就在前面，但一堵高墙却挡住了我们的去路，我绕到侧面爬上岗楼开启电闸，戴夫林在下面终于打开了大门。



被俘

桥头对面有三只怪兽，我拾起弹药箱边的卡西莫夫SNV-E99狙击步枪逐个干掉它们，按下Shift键能暂时屏住呼吸！进入库房二楼后，戴夫林使用无线电台呼叫总部依然没有回应，频道里却频频传出俄语，最后一个说英语的男人冷冷地告诉我们，这里是一座已经荒弃了五十年的军事基地。外面很快传来直升飞机的声音，疾驰而来的装甲车上也跳下大量武装士兵，经过激烈对射后我们只能撤退，但才跑到楼下走廊就被敌人打晕抓住。这些武装士兵的首领是个外披毛皮披风内穿军装的中年男人，不知怎么我总觉得他有点眼熟。

“你就是兰科上尉？”中年男人冰冷的话音让我明白，刚才在无线电里说话的就是他。

“除了军衔、姓名和编号外什么都别说！我们是美军军官，请按照日内瓦战俘条约给予我们相应的待遇。”戴夫林毫无惧色地抗议，但中年男人拔出手枪对准他扣动了扳机。


我和戴夫林不幸被俘


MIR-12的神奇预言笔记

枪声过后，戴夫林栽倒在血泊中，我惊呆了。

“兰科上尉，我在这里等了你五十年，为的就是一个问题。告诉我，TMD在哪里？”中年男人恶狠狠地向着我咆哮，我看清了他凑近的脸庞，虽然岁月在那张脸上留下无数沧桑，但我仍然认出了他，他就是我从火海中救出的那个叫德米契夫的家伙！

我还没来得及思考德米契夫提出的奇怪问题，一梭子弹从我们身边呼啸而过，有人在用自动武器向这边扫射！周围的武装士兵陷入混乱，与此同时我的耳机里突然响起一个女人的声音：“跑！快跑，朝前跑！”我的手腕被绳子捆住，但脚还是自由的，于是我挣扎着站起来，一口气冲进前面的破楼。耳机里的女人指引着我穿街过巷狂奔，身后追兵射来的子弹几次擦肩而过。冲进地下室走廊后，我绝望地发现前面居然是条死路，旁边有扇门突然打开，一个女人把我拖了进去。

“纳撒尼尔·兰科，我的上帝啊，你终于来了，正如MIR-12预计的那样。我知道你有很多问题，但现在没时间了，快来！”她割断了我手腕上的绳子，递来一只左轮手枪，然后示意我跟她走进后面的密室。

“我的名字叫凯瑟琳，我属于一个叫MIR-12的秘密组织，你所有问题的答案都在这里。”这个女人打开了桌上的一台笔记本电脑，我犹豫着但却不由自主地凑近电脑屏幕上开始播放的视频。MIR-12是一个鲜为人知的秘密组织，它的使命是探寻世界政府崛起的真相。话说在卡托加12号岛上首次发现E99元素后，苏联政府迅速建立秘密基地，同时指派德米契夫和巴列索夫两位博士主持研究工作，巴列索夫博士于1955死于爆炸事故中，之后德米契夫博士研究出以E99元素为动力的超级武器，苏联由此打败美国统一全球成立世界政府，德米契夫博士最终成为世界政府的元首，他的邪恶残暴令世人不寒而栗。MIR-12经过调查发现德米契夫的发迹始于五十年前的那场大爆炸，这个组织获得的一本奇怪的旧笔记把那次灾难描述为奇点爆炸，但没人知道奇点是什么意思。笔记最后注明，要想改变德米契夫统治的世界，必须在2010年10月26日到卡托加12号岛拯救一位名叫纳撒尼尔·兰科的美国人。

神器

纳撒尼尔·兰科是我，但这个世界却不是我原来的那个世界！这究竟是怎么回事？凯瑟琳建议我去巴列索夫博士的实验室寻找线索。我潜水穿过排水沟来到挂满尸体的厂房，周围有不少潜伏爬行的黑影，这些新的怪兽似乎拥有不可思议的隐形能力。我费力地试图拉开研究大楼的正门，不料门内突然探出一只非人类的手臂把我吓个半死，转身消灭蜂拥而出的隐形怪后，我从打开的侧门绕道钻入研究大楼。凯瑟琳提示楼内有秘道可进入地下研究基地，楼内有更多隐形怪，巴列索夫博士留下的录音表明，他并不赞同德米契夫利用活人测试E99的未知效果。在一间实验室中，我通过幻觉看到曾经有人钻进隔离舱，那里面果然有条秘道。穿过隧道来到地下研究基地，我找到巴列索夫博士的便条和视频，他成功研制出了一种可以操控时间的便携式设备（TMD），但巴列索夫拒绝将他的研究成果交给残忍邪恶的德米契夫。在基地深处的平台上，我得到了这件传说中的宝物，这的确是个好东西，按Q键就能让包括生物在内的目标物体迅速衰老耗竭，再按一次Q键又能让目标重现恢复原貌，按鼠标中键还能发射脉冲波攻击近距离的敌人。我用TMD把眼前的拱廊瞬间化为一团废墟，然后又让它瞬间恢复崭新状态，这真是太不可思议了！修复拱廊门出口的电闸箱后，我一路修复断桥和箱子返回实验室，凯瑟琳提示我利用TMD穿越时空洞（Time Rift）回到过去拯救被害的巴列索夫博士。


获得臂式TMD装置

实验室角落里的悬衡台上正好有个时空洞，对它使用TMD后我一下来到五十年代。基地里似乎正在爆发一场战争，身穿军装的士兵正在屠杀白


巴列索夫博士给的搜寻者E99步枪

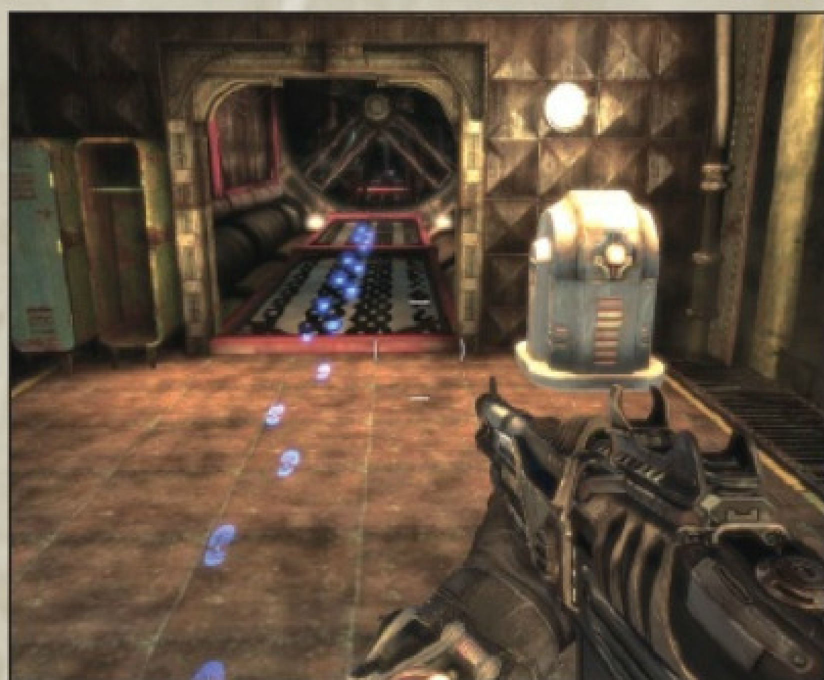
衣研究人员。按下F键沿着时空同步足迹前往任务地点，消灭挡路的士兵后我踢开二楼走廊尽头的房门，恰好赶上德米契夫拔出手枪要杀巴列索夫博士。我一通扫射将德米契夫击倒，但获救的巴列索夫看见我却犯愁了：

“你手臂上有TMD，但却穿着美军制服，老天，这个时空肯定出了什么大问题！”我跟着博士来到楼下，利用TMD时光加速协助他打开保险柜，巴列索夫从保险柜里取出一支搜寻者E99步枪交给我。这是他利用E99元素时空能力设计的新型武器，该枪发射后立即自动切换为弹头视角的慢镜头模式，同时还能调整子弹飞行方向。得此利器后，我掩护巴列索夫杀开一条血路抵达楼

上实验室，博士让我穿过时空洞返回2010年，他自己准备躲进远处的管理塔楼暂避风头。

奇点

回到2010年后，实验室里显示器屏幕上出现苍老的巴列索夫博士，他为等我再度出现居然守了五十年。从旁边电影机里播放的研究视频来看，在我走后巴列索夫继续研究时空洞穿越技术，但却以失败告终。不过博士却在另一领域获得了新发现，在楼下的反重力研究室里，我手臂上的TMD获得反重力模块，从此隔空提起重物投掷简直不费吹灰之力，这门绝技还能将箱子搬来提去充当攀爬的垫脚石。踩着箱子爬到高处被一扇卷帘门挡住，把箱子提上来后变成破旧瘪箱，塞到门缝下面再施展恢复术就



时空同步足迹用来指路非常好使

能顶起卷帘门。再往前走，沿途怪兽积极性空前高涨，怎奈此刻十八般武艺在身的我早已无惧它们的热情，掷油桶放脉冲，迎面一喷子，再不行加个时间术让怪兽慢如蜗牛，几回合走下来场中怪物早已尸横遍野，而我依然情绪稳定并微笑表示对生活影响不大。在我乘坐升降电梯向上而去时，一只身材高大的巨怪扑了过来，这东西差点把整座升降电梯都给拆掉。在大楼的另一侧，它再次破墙杀出，我一枪击中这巨怪胸口的光环，它似乎受到重创捂着胸口转身逃走。消灭铁轨旁的守军后，我按下F键利用时空同步足迹继续寻路前进。用箱子垫脚抓住一截断梯爬上平台，跳入一个宛如斗兽场的小院，我又见到了那只巨怪。它开始不断朝我投掷油桶，按E轻松接住再扔回去。第二阶段是对付小怪围攻，之后巨怪会抡起大槌追打，它手里的巨槌落地时将有片刻硬直状态，趁此机会绕到后面对准它背上发光的区域猛烈开火。最后这家伙像发疯一样新旧招数混用，又扔油桶又抡大槌，油桶来就接住反抛，等它巨槌落下时加速跑开，绕到身后继续攻其背部弱点。



揍倒这只巨怪后，凯瑟琳打开出口接我去塔楼见巴列索夫博士，路上无限刷新的怪兽消耗了我们大量弹药。好容易逃进防护网中，升降电梯却因电源故障无法打开，怪兽们爬过铁丝网跳进院中开始攻击。巴列索夫需要时间才能修复电源，我和凯瑟琳只能玩命死撑，眼看弹尽粮绝之际电梯门终于打开。来到塔楼顶层的实验室，巴列索夫给我放了一段描述这个世界的电影，中枪的德米契夫并没有死，他继续研究E99武器系统并仍然引发了波及全岛的奇点爆炸，浩劫中侥幸未死的人受辐射沾染后变成各种怪兽，这些怪兽以E99元素和人肉为食。这种情况下莫斯科只得放弃卡托加12号岛，不过E99超级炸弹的研发已顺利完成，随后苏联在美国东海岸投放E99超级炸弹，仅用六个月就统一了全世界，大难不死的德米契夫也仗着自己独有的技术优势逐步上位成为国家元首。在这五十年间，躲在塔楼里的巴列索夫通过研究发现，奇点爆炸才是造成多个平行时空混乱的罪魁祸首，源自未来的时空旅客抵达过去的世界后于有意无意间制造了改变历史的因素，这个发生错乱的时间点就是奇点，要想让历史恢复正常，必须消除错乱时空中意外产生的奇点，当然这个伟大光荣的任务最后又落到我头上。



这个BOSS的弱点是后背

战斗

乘电梯下来后，在通道口旁的TMD升级台上又获得新技能模块——时空能量球，长按E键聚能后再点鼠标左键可发射一个大光球，光球笼罩范围内所有运动物体都会停止。靠这招我轻松穿过前面挡路的巨型排气风扇，不过在从断开的铁板桥上跳下时，我不慎踩空掉到了最底层，这里似乎成了一个巨大的蜘蛛巢穴，四周很快冒出许多会自爆攻击的变异蜘蛛。我转动闸阀打开通道口逃了进去，爬上竖井口时从幻境中看到一只蜘蛛王。列车隧道里，一条巨大的螯足突然破墙而入，我战战兢兢地走过一节车厢，不料整节车厢一下被提到半空中，车厢口外是那只巨型蜘蛛王的丑脸。我从高空滑落下来，最后看到的一幅画面是一节车厢从天而降。当我从昏迷苏醒过来时，巴列索夫站在高处告诉我，刚才千钧一发之际多亏凯瑟琳引开了那只蜘蛛王。经过一段穿洞爬梯的艰辛跋涉，我来到一座大吊机下，博士让我去吊机座开启电源，这样他才能操纵吊臂将我送到对面。工地里到处是武装士兵，打开电源后登上吊车平台，来自四面八方的火力会变得更猛。进入大楼后又出现一种来去如风的忍者怪兽，先用时空能量球减速，然后换上霰弹枪热情招

待它。时空同步足迹真是个指路的好东西，但是那些神奇的足迹到底是谁留下的呢？在我的冒险途中，沿路墙壁上时常可见一些模糊斑驳的涂画字迹，用时空神术恢复这些字迹后我被彻底惊呆了，因为那正是我的笔迹！也就是说，那些字迹都是我自己留下的！问题是，我什么时候曾经来过这里？或者这是另一个平行时空中的我的杰作？另一个“我”改变历史的努力失败了吗？如果那个“我”没有成功，那墙上字迹的提示是对还是错？这些可怕的问题吞噬着我仅存的神智，让我在与怪兽的战斗中变得越来越疯狂。

在冰冷潮湿的隧道迷宫中，我左臂上的TMD又获得一种新模块——逆转，连按Q键两次可将敌方士兵变为怪兽。找到凯瑟琳后与其结伴而行，在锁住的铁门前长按R键可协助她翻墙过去开门。离开大楼的卷帘门被某种东西从外面挡住了，我施展时空神术复原铁梯上楼，从窗口钻到楼外走道上，以时空术枯萎了抵住卷帘门的变异植物。凯瑟琳从卷帘门里出来后遭到大批敌人围攻，我居高临下为她提供火力掩护，蜂拥而来的群敌中有一种穿护甲的重步兵很难对付，他们甚至能免疫衰老术和脉冲波。战斗结束后，我从楼板上的破洞跳下，不料隐藏在暗处的敌人突然杀出将凯瑟琳抓走，我一路紧追不舍，经过高台走道时有个坏蛋居然想把我推下去，我只用一招脉冲波就让他血肉横飞。新到手的转管机炮对付沿途挡路的重步兵非常有效，德米契夫的爪牙们拷问凯瑟琳想找到TMD，我赶在他们杀害这女孩前破门而入射倒两名看守。救出凯瑟琳后来到车站，我负责阻击涌出的敌兵，她抓紧时间修好列车引擎。引擎修好后，凯瑟琳将我拉上车厢，我站到四根E99能量塔中间，用TMD瞄准前方晃动的能量球长按鼠标左键，在时空之力的作用下列车车头顺利修复。当列车经过高架桥时突遭蜘蛛王截击，这家伙的真实身材比我想像的还要高大，看它抓起火车车厢乱扔简直跟玩一样。我只管瞄准这老兄身上出现的红色变异脓疱猛烈射击，然后沿着车厢跑回车头。在四根E99塔那里，蜘蛛王再次追了上来，我长按鼠标左键锁死笼罩其头部的时空能量球，行动越来越迟缓的蜘蛛王最终坠入桥下深谷。



墙壁上的字迹是谁留下的?


蜘蛛王大哥，您还来啊?

货船

重新开动的列车终于顺利抵达港口区，凯瑟琳告诉我，德米契夫会将他研制的E99超级炸弹在此装船运回苏联，如果能阻止炸弹离岛必然能让历史回到正常轨道。凯瑟琳留在车站

作者短评

一只巴西的蝴蝶扇动翅膀就可能在美国德克萨斯引起龙卷风，著名的蝴蝶效应理论目前唯有在科幻世界的平行时空体系中才能得到完美诠释。平行时空意味着任何时间节点上的每一种选择都能产生一种未来，无数的未来后面还有更多无数的未来，整个宇宙在时间流的轴线上可由最初的一个源点扩展膨胀为无穷大，宛如一株枝叶无限衍生的巨树。平行时空体系使科幻作家们成功摆脱了祖父逻辑悖论（某人回到过去杀死自己的祖父，试问失去根源的自己如何存在？）的困扰，也为时空穿越题材提供了更广阔更自由的想像空间。本作主角无意中拨动历史的齿轮导致未来全变，为恢复原先的时空轨迹，他与野心勃勃的科学怪人和凶残可怕的变异怪物展开了殊死斗争，兰科上尉所有的努力最后都被证明是徒劳，他永远无法回到原先的时空流，因为他不知道真正干扰历史的奇点在哪里。这个略带悲剧性的结局是本作故事的点睛之笔，《时空飞梭》中主角穿越时空打败坏蛋Boss恢复世界和平，典型老套的圆满结局多少有些让人兴趣索然，《黑暗之日》中主角回到过去参加南北战争，别看仗打得轰轰烈烈但并未改变历史，顶多算一次穿越观光旅游，相形之下《奇点》以曲折悬疑的情节屡屡出人意料之外，各种暗示要素诱导玩家们对幕后真相遐想连篇，但几乎没有人能猜到最终结局，通关之后仔细思索依然回味无穷。如果仅就剧本而言，这是一本非常出色的科幻小说。

作为FPS界的宿老，Raven Software对细节的关注令人钦佩，游戏中随处可见的反转体假俄文字母，加上俄籍角色的浓郁口音，以及明显带有苏制特色的武器系统，都让玩家真切感受到红色苏联帝国统治世界的氛围。《奇点》的关卡制作者十有八九是个好莱坞恐怖片爱好者，各种僵尸、怪物和尸体突然跳出的惊悚桥段总会在玩家最意想不到时爆发，建议年龄较小、胆量不大、心脏脆弱的玩家务必自重。本作所采用的虚幻引擎果然名不虚传，尽管菜单界面粗糙了点，但与华丽流畅的实际游戏画面相比，这点微不足道的瑕疵实在不值一提。《时空飞梭》中主角只能让时间快进和倒退，但本作中的TMD却拥有多种奇妙异能，这个手臂上的神奇装置大概是笔者所见过的时空科技道具中功能最多也最有趣的宝贝，它不但可以让敌人瞬间衰竭老死，还能化腐朽为崭新，又能发射脉冲波轰击近身之敌，还能启动指路脚印，隔空取物，发射暂停时间的能量光球，将人形对手变为怪物，以上这些仅仅是TMD的基础功能，玩家通过收集图纸或在TMD升级仪购买模块还能进一步强化TMD的各种功效，游戏的娱乐性因此获得极大丰富。无论是单机冒险还是多人对战，TMD总能带给玩家其他科幻FPS所没有的新鲜体验，这也是《奇点》的另一魅力所在。

继续联络巴列索夫博士，我负责去寻找装运超级炸弹的珍珠号货船。在鬼气森森的破败船坞中，又一次奇点爆炸把我送回了1955年11月7日，变得崭新的船坞内出现大批武装士兵，消灭他们后我又莫名其妙回到2010年10



这就是传说中威力无穷的E99超级炸弹

月26日。这时无线电里传来博士和凯瑟琳的对话声，巴列索夫告诉我们，船坞区的TMD平台发生故障，我必须先修复它才能让沉入水底的货船恢复原貌。我潜水来到TMD基座附近，先以时空术修复时空能量芯，再以反重力术提起它插入右侧凹槽，搞定后沿原路返回地面，启动恢复正常的TMD平台，神奇的时空术使朽烂不堪珍珠号货船浮出水面并恢复正常状态。天空中传来直升机的旋翼声，看来德米契夫的爪牙们追得挺紧，凯瑟琳让我先上船寻找装炸弹的舱室，她和博士很快就会赶来。我以时空术锈烂悬挂舷梯的铁钩，然后从放下的舷梯登上货船。巴列索夫博士告诉我，TMD平台只能勉强支撑珍珠号的时空逆转，如果我不能尽快找到位于船尾的炸弹舱，这艘货船仍然可能会重返锈蚀状态并沉入水中。杀过怪兽的封锁线后，我来到控制舱修复电机打开了通向后甲板的舱门，外面出现大批德米契夫手下的武装士兵，激战中船体各处频频出现因为时空逆转导致的快速锈蚀和坍塌，看来老博士所言不虚。得知情况危急后，凯瑟琳不顾个人安危主动上船来增援。我在水底深处找到了E99超级炸弹，撤离途中船舱内坍塌更为猛烈，最后珍珠号再次沉入水中，我侥幸钻出甲板游到岸边，等候已久的巴列索夫把我拉上了岸：“你成功了，兰科！你拿到了E99炸弹！”因为极度疲惫，我一句话都没说就昏了过去。

清晨的阳光中，我苏醒过来。巴列索夫博士告诉我，凯瑟琳为掩护我在与船上敌人的交火中不幸牺牲，但我们的使命还没有完成，E99超级炸弹需要充能才能引爆。通道里层出不穷的变异自爆蜘蛛过后又出现了巨大的苔藓变异怪，可这些丑陋的魑魅魍魉怎能是我的对手。在断裂的大桥桥头，我先到左边拉下启动闸阀，再去右边打开水力电机，一群食尸鬼盘踞的房间被反锁着无法打开，我拾起旁边的榴弹发射器，蹲下将榴弹射入室内，榴弹引发油桶产生的连环爆炸将门锁摧毁。打开进水口后从水底管道潜出，在水池断桥处要先用控制台抽干水，下到底部开枪摧毁系住木箱的铁锁，再放水让木箱浮起才能有跳跃平台。开启水力电机的同时，德米契夫的手下赶到，我迎着枪林弹雨杀回桥头，在



拿到充能器激活密码


引爆E99超级炸弹瞬间

TMD平台上施放时空能量球修复了整座大桥，桥对面涌出更多武装士兵，岗楼上居然还有个火箭筒手，解决他们后找到防毒面具通过毒气室。毒气室出口的自动卷闸门打开后会迅速重新关闭，但只要有时空能量球在，没有任何门能在我眼前关闭。在一间有时空洞的实验室内，我看到了当年发生毒气泄漏事件的幻象，右边的电梯被罐子卡住无法降到底，我穿过时空洞从1955年拖了一只箱子回来这才得以爬进电梯。关闭激光防护栅后，前面的战斗更加艰苦，武装士兵和怪兽们彼此混战，虽然我只是个过路打酱油的，但他们显然并不愿意卖我这个面子，于是我很生气，后果很严重。在乘运送平台前往对岸途中，我用新拾到的RLS-7导弹发射器给大桥上正在群殴的两派敌人增添了大量令人难以忘怀的爆炸场面。找到充能器后我还需要激活密码，巴列索夫告诉我当年只有参与研究的帕特洛夫博士才知道激活码。通过楼上找到的一个时空洞，我来到1955年11月10日，帕特洛夫博士见到我扭身就逃，大厅里多如牛毛的卫兵立刻围了上来，我追到楼上打倒帕特洛夫，从办公桌上获得激活密码，接着到楼下控制台启动充能器，插上E99炸弹完成充能后赶在60秒钟内跑到楼下穿过时空洞返回。

抉择

与巴列索夫博士会合后，我们一同来到岛上的奇点研究塔，德米契夫在这里建造了一座维持时空奇点的E99反应堆，巴列索夫博士计划让我回到1955年用E99炸弹炸毁反应堆，从此根绝德米契夫的邪恶研究，让时空恢复正常。奇点效应导致塔内时空结构紊乱，我眼前频繁出现虚实难辨的幻觉，来自异时空的怪物和武装士兵却真能杀人夺命。护送博士抵达反应堆控制室后，我先去实验室拿取新TMD模块——伤害放大，它可以让TMD发射的脉冲波威力大增。返回控制室后，巴列索夫博士打开通向核心塔楼的通道门，我一路勇往直前奋战到塔顶，塔顶贯穿天地的奇点光柱在夜空中显得格外刺眼，随后赶来的巴列索夫博士催促我："现在就是你改变历史的时刻，利用奇点打开时空洞，到1955年去炸掉反应堆！只要摧毁了反应堆，就能恢复真正的历史。"我举起左臂的TMD对准塔顶亮点按下发射键，强光闪过后果然来到1955年，刚建好的反应堆控制台前空无一人，但后面的密封监控舱里却有技术人员，他们惊讶地瞪着凭空出现的我，然后开始惊慌失措地尖叫。我不慌不忙地走近控制台，


我该如何选择呢?

把带来的E99超级炸弹放上去，时空炸弹的威力果然名不虚传，爆炸闪光过后，我回到2010年，眼前的反应堆已是一片残骸。我真的成功恢复了历史？

"多有趣的一段记忆之旅啊！你真以为摧毁反应堆就能改变历史？把TMD交出来！"身后传来嘲弄的冷笑声，我扭头看见德米契夫手里拿着一把枪对准了巴列索夫博士。这家伙还在！看来历史并未改变，是什么地方出了问题？

巴列索夫仍然不甘心："我们肯定疏忽了什么，仔细想想，我们应该还有机会矫正历史…"

凶横的德米契夫挥舞枪柄将博士打倒，他疯狂地大喊："历史书是由胜利者谱写的，而你，已经失败了！"这个坏蛋说着话举枪企图偷袭我，我抬手一枪就把他撂倒在地。

巴列索夫却突然醒悟："历史书是由胜利者谱写？对了！奇点反应堆不是关键，还记得吗，你回到过去从大火中救了德米契夫，你救他一命这才导致历史改变，如果要恢复历史必须矫正这段错误，不能让德米契夫活下来！"

被我打伤的德米契夫咳嗽着从地上撑起半边身子："没有用的，其实这招你已经试过，但还是失败。你难道忘记了火灾现场还有个人吗？"我在记忆中搜索着当时的情景，扛着德米契夫冲出火场时，走廊尽头的房间里确实有个模糊人影。"兰科上尉，那个人就是你。"

"他说得有道理！这么看来，要改变历史，你必须回到过去阻止你自己拯救德米契夫！"巴列索夫变得激动起来。

"你让一个人杀死自己？为拯救这



个该死的世界献出自己的生命？你没资格让别人这么做！”德米契夫挣扎着从地上爬起来，“不过，考虑一下我开的条件吧，兰科上尉，把TMD给我，让我们一起来统治这个世界。”

“别听他的，他是个杀人犯，暴君！你愿意成为他的帮凶吗？你可以改变这一切，回到过去杀死你自己，让历史恢复原貌！”巴列索夫愤怒地大喊。

德米契夫冷笑：“我能给你无法想像的权力，但你必须先杀掉巴列索夫博士以证明你的忠诚。”

面对这两位争吵不休的冤家对头，我缓缓举起了手枪，该如何选择呢？



●结局一

击毙德米契夫，或任何人都不杀，转身启动奇点时空洞来到1955年的大火现场，等平行时空的自己背着德米契夫出现时，瞄准击杀另一个“我”。



结局一之巴列索夫成为苏联英雄

2010年10月26日，我重新坐在海军陆战队的直升机上，对面的戴夫林上尉仍然唠叨个不停。历史又重新回到了原来的轨道上吗？答案是否。原先握着镰刀的巨型手臂石像现在变成了手上戴着TMD的巴列索夫雕像，我下意识看了看自己的左腕，TMD已经不翼而飞。直升机抵达卡托加12号岛海岸时，无线电中传来取消任务全员撤回的命令，当两架飞机掠过巴列索夫雕像时，我毛骨悚然地发现，对面直升机机身上居然印着镰刀和锤子的苏军徽章！我变成苏联海军陆战队的士兵，巴列索夫的TMD技术协助苏联统一了全世界！

●结局二

杀死巴列索夫，从此成为德米契夫麾下鹰犬。

德米契夫获得我的TMD支持后如虎添翼，受过专业军事训练的我成为他的武装部队指挥官，卡托加12号岛上的变异怪物也被用于征服世界的战争，在如此强大的实力面前任何抵抗都灰飞烟灭，不到一年的时间内全球统一。我因为掌握着TMD的秘密，再加上战功卓著，政治声望逐渐超过德米契夫。感受到威胁的德米契夫悄悄在北美洲美国原址建立秘密基地研究自己的TMD技术，我与德米契夫的对峙最终演变为两大超级力量的新时代冷战。



利用TMD让敌人瞬间衰竭致死

●结局三

将德米契夫和巴列索夫两人全干掉，我独自带着TMD销声匿迹。

德米契夫的突然死亡导致莫斯科政权崩溃，庞大的红色帝国瓦解为无数相互争斗不休的小国，武装冲突导致百万人伤亡。卡托加12号岛上的奇点塔因为失去TMD的控制变得越来越不稳定，最终发生剧烈爆炸，爆炸杀伤范围席卷前苏联东海岸，甚至向东波及北美阿拉斯加沿岸，岛上的部分变异怪兽借机登上俄罗斯大陆开始疯狂杀戮。不久后，有传言称一支军队占据了前美国所在地区，这支部队的首领是位心狠手辣的神秘人物，没有人能阻挡他征服世界的野心。据说这位首领能够操控不可思议的神力，因为他拥有一只“上帝之手”。



身受重伤的凯瑟琳逃入基地准备写下预言遗书

尾声

三个结局都未能让历史恢复原貌，那么，真正影响历史进程的奇点又在哪里呢？

1955年11月7日，腰部中枪的凯瑟琳从珍珠号残骸中潜水逃出。趁乱溜进研究基地后，伤势严重的凯瑟琳自知命不久矣，为了给后人留下线索，她强打精神在一本笔记上写下警示预言，让看到这本笔记的人于2010年10月26日到卡托加12号岛拯救一位名叫纳撒尼尔·兰科的美国人，唯有如此才能拯救世界。这本笔记后来流落到未来神秘组织MIR-12手中，该组织派遣未来时空的凯瑟琳潜入岛上等待纳撒尼尔·兰科。也许，这本笔记才是导致历史畸变的真正奇点，可怜的凯瑟琳大概做梦没有想到，自己想拯救世界的努力却永远改变了这个世界。P

专业人士的专业选择

——你可能会用到的专业软件

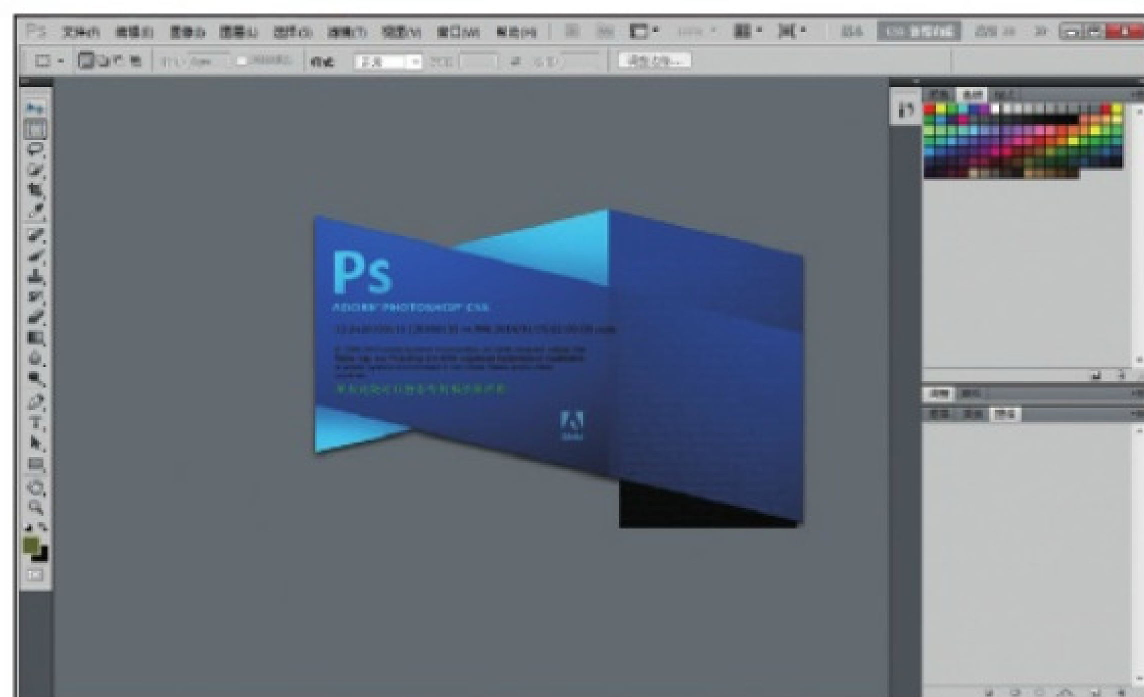


■河北 Resplendent

笔者曾是一家计算机科普杂志的软件类编辑，在任职期间，常和主编开玩笑说："最有生产力的软件，往往最不为广大读者所知晓。"大概是因为这些软件似乎只有在专业人士手中才能玩得转。不过事情也偶有例外，Photoshop就是其中最典型的一例。自1990年Adobe购进并发布第一版1.0.7之后，这款软件就迅速成为出版行业印前流程中最重要的专业软件之一，它使得印刷厂可将大量的图像处理工作交给用户来定制，为出版流程的灵活性发展做出了不可磨灭的贡献；而在另一方面，也有越来越多的普通用户接触并喜欢上这款功能强大、操作相对简单的软件——正如你所看到的那样，"PS"正成为越来越普及的通用词汇。



Photoshop的第一版：1.0.7



Photoshop最新版本CS5

这自然与Photoshop在专业与通用之间的普适性有关，不过确实也证明：在制作良好的软件身上，其实"专业"与"通用"之间并没有天然的鸿沟。相反，如果普通用户能够耐下心来，对一些专业词汇加以"攻艰"，大致掌握这类软件的少许或绝大部分功能，它给你的计算机应用所带来的"生产力"也许将是巨大的，至少，你获得了灵活性、扩展性与专业度。而对于时下正在学校中学习的读者来说，了解或掌握这些软件，除了丰富视野、获取乐趣，更重要的是它们很可能为将来的谋职之路增加或轻或重的筹码。

那么，在本篇专题中我们就来看看，都有哪些"专业"人士的"专业"软件，同样也可为你所用。

一、专业人士的图像工具

可以说在大多数普通人的视野中，Photoshop就是图像绘制与处理的代名词，偶尔我们也会见到一些其它的处理软件，但基本也只是Photoshop的简化或是功能批处理版（用Photoshop也能完成其中的某些快捷效果，只是操作步骤复杂一些）。但实际上在专业领域的花圃中，有更多优秀的图像软件正在默默开放，它们与Photoshop绝不相同……

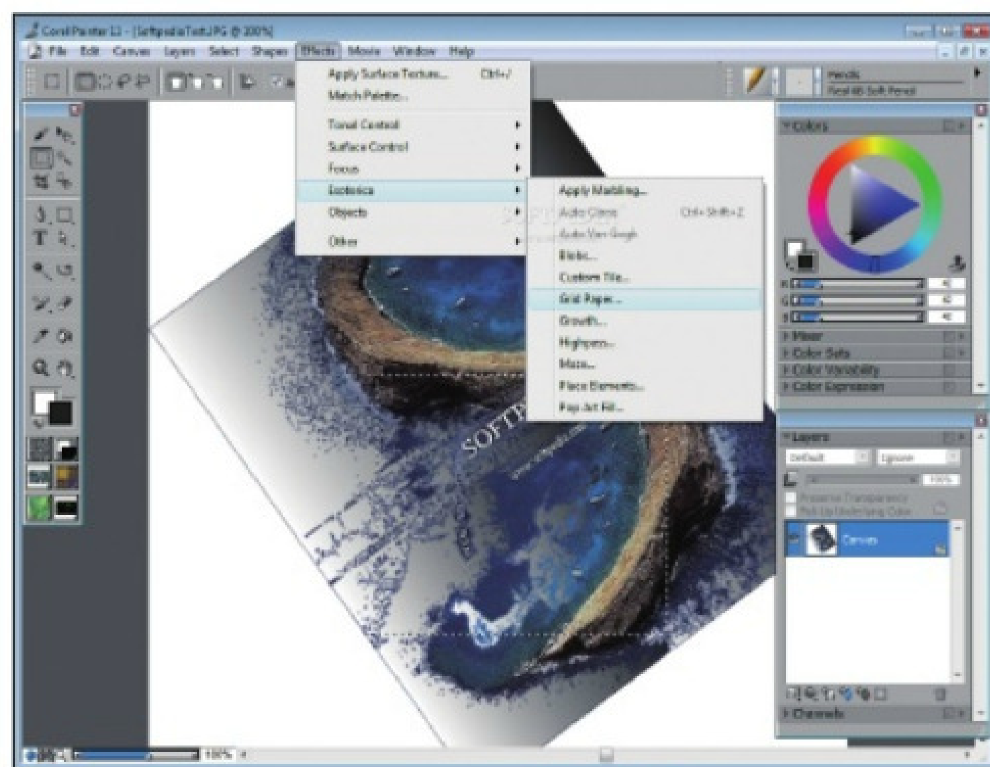
1.电脑上的专业画笔——Corel Painter

◇下载参考：http://www.onlinedown.net/soft/18103.htm　◇专业领域：美术创作、画家

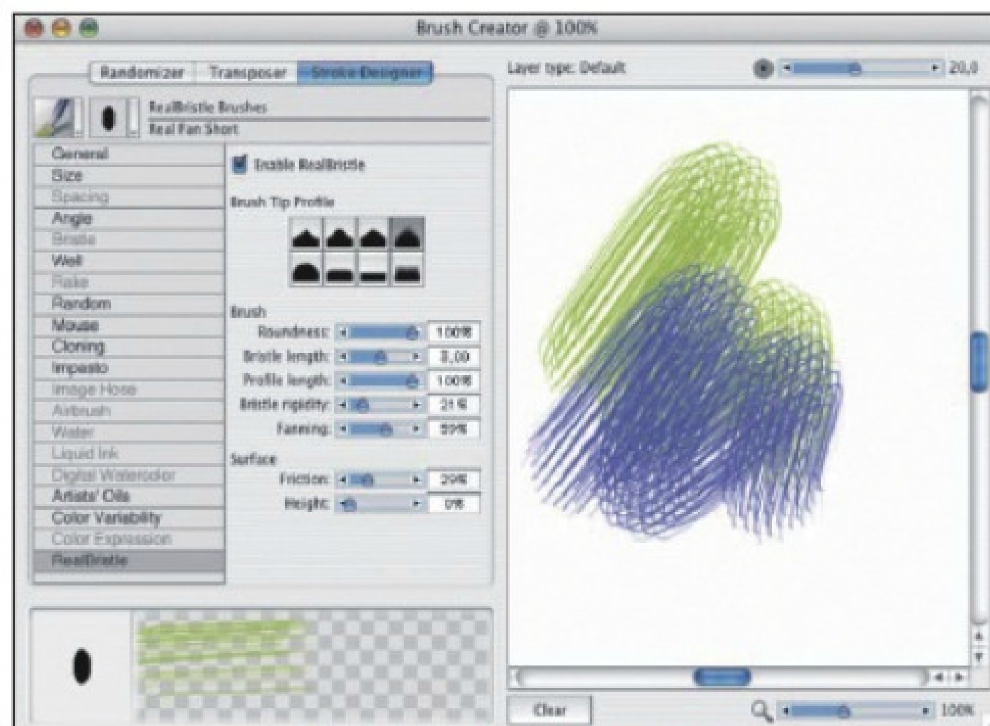
在平面美术设计行业中，Corel Painter是首屈一指的绘画软件。相信用过绘图软件的用户都不会对"画笔"感到陌生，它是对真实画笔的模拟，不过像Corel Painter这样能够达到超高模拟逼真度的软件，当世几乎可说难找到第二个。

"Painter"最早创自于Fractal Design公司，面世后就被许多用户所喜欢，许多有美术基础的用户都可用它完成不错的作品。与普通图像处理软件的最大区别，是它的"Natural Media"仿天然绘画技术。该技术完全模拟了现实中的绘图工具与纸张效果，而通过将它们搬到电脑上，操作起来更为便利。在Painter发布5.0版本之后，Fractal Design公司为Meta Creations公司并购，在后者的手中，Painter历经5.5和6.0版，这两个版本的最大特点是改进了软件的易用性，使得其界面、菜单、使用方法尽量与普通图像处理软件靠近。2000年知名图像软件公司Corel进一步收购该软件，其命名正式更改为"Corel Painter"，在Corel公司的手上，该软件成为一款跨Windows-MacOS平台的绘图工具，并提供了更多插图绘制和图像处理功能。

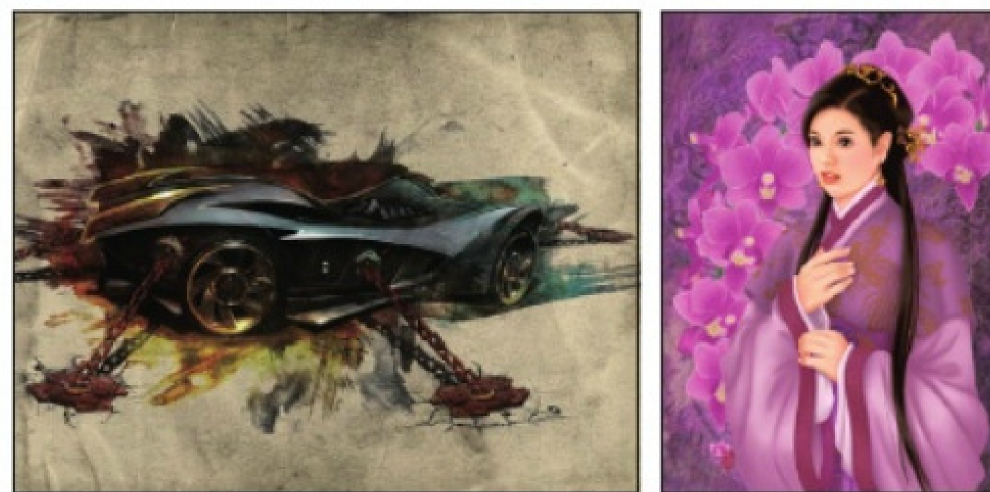
目前，Corel Painter可完美模仿水彩、墨、油彩、蜡笔、马克笔、粉笔及彩色粉笔等的绘制效果，其中多种笔刷提供了重新定义样式、墨水流量、压感及纸张穿透能力的功能，让用户可灵活得到自己所需的画笔效果。而它的滤镜也主要针对纹理和光照，一切皆以"自然"为目标。另外软件所提供的"Script（脚本）"功能，可记录绘画中的各种动作，并能将它们打包共享，适合美术爱好者之间交流、共享。



Corel Painter的主界面



精细定制自己所需的画笔



使用Painter绘制的作品展示

Painter Essential



早在Fractal Design年代，Painter就有一个简化版本"Dabbler"，该版本继承了Painter的大部分功能，但在使用上更为简单易用。在国内Dabbler曾一度广受欢迎。之后与Painter一样，Dabbler先被Meta Creations购入（改名Art Dabbler），后又归于Corel旗下。Corel曾发布了一段时间的Art Dabbler，但不久后即取消该名称，直接将其改为Painter Essential（意为Painter的基础版），一看即知其与Painter的关系。目前在美国该软件已成为儿童美术启蒙教育的经典工具，因此如果是家中有小孩喜欢电脑绘画，或是自己嫌Painter使用较复杂，Painter Essential也是个好选择。

2.矢量版的Photoshop——Adobe Illustrator

◇下载参考：http://www.adobe.com/products/illustrator/　◇专业领域：矢量平面设计



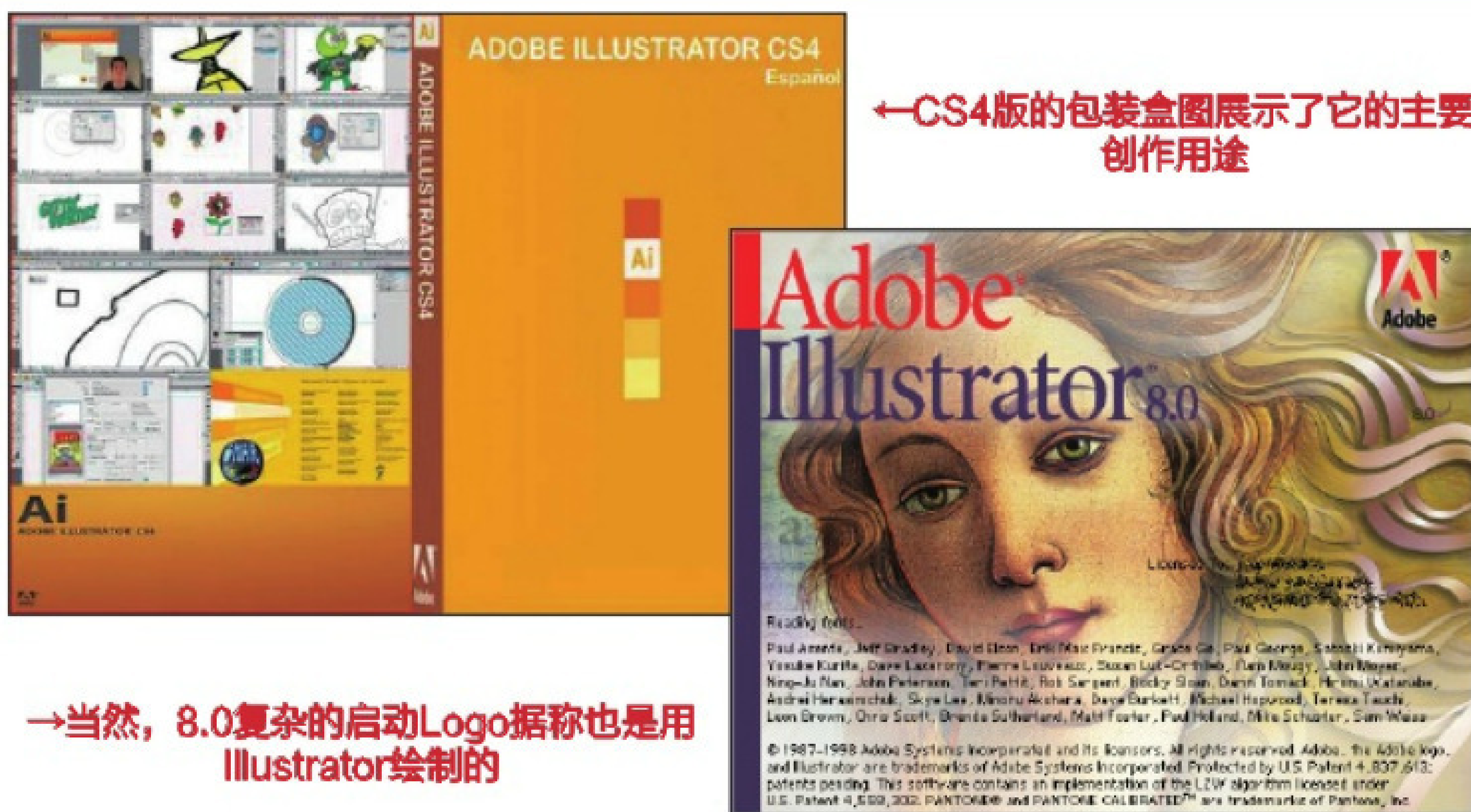
Adobe Illustrator的使用界面

Adobe公司的Illustrator是目前矢量绘图领域事实上的行业标准：据不完全统计，全球有37%的设计师在用它进行艺术设计。因此在功能上，你可认为它就是矢量版的一个Photoshop。它的首要用途是用来设计徽标、图案等"线与色块"所组成的图形，当然，如果是高手，亦可用它来手绘复杂的图片。

Illustrator最早诞生于1987年，是Adobe的起家软件之一。在1990年Adobe收购了Photoshop之后，这款软件有了更为鲜明的发展方向——Photoshop占领位图市场，而Illustrator则面向矢量市场（位图和矢量的区别，一个是以点来描述图形的，因此放大后会出现锯齿；另一个则是以曲线及其属性来描述，因此可平滑放大而不会有任何变形）。Illustrator在20余年的发展历程中不断完善，但也不可避免

地受到挑战，其主要竞争者是CorelDRAW和FreeHand。前者请看后文详述，至于FreeHand，Adobe首先于1994年收购了它的制作公司Aldus，然后将FreeHand卖给另一家Macromedia公司；接着在2005年，Adobe全线收购Macromedia，并于2007年果断停止了FreeHand的后续开发……

目前要学习和使用该软件，除了它确实有非常稳定的功能、很实用的特效和创作工具，更为重要的是由于Adobe的PostScript交流技术已是事实上的行业标准，而Photoshop也同样成标准，因此使用自家的矢量软件，在格式交换与流程上将会减少更多麻烦。



←CS4版的包装盒图展示了它的主要创作用途

→当然，8.0复杂的启动Logo据称也是用Illustrator绘制的

3.出版全能——CorelDRAW

◇下载参考：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/111/id=39960&pn=0.html　◇专业领域：矢量平面设计、排版

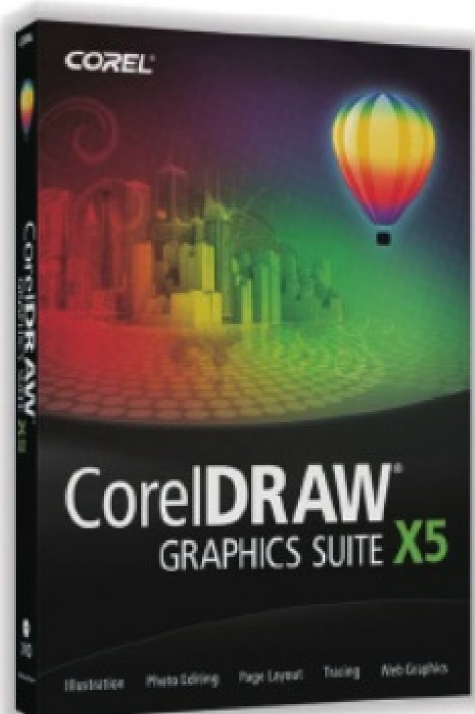
CorelDRAW一直以来就是平面设计行业不可绕过的一款软件，即使这几年CorelDRAW日趋势微，但是由于其功能上的便利及历史性的影响，作为一位平面设计人员，仍不可避免会碰到要求使用CorelDRAW格式的客户或同行。当然另一方面，如果你希望有“矢量设计+排版”一站式的软件，这款软件几乎是最好的选择。

Corel公司于1989年正式发布第一版的CorelDRAW。这款软件甫一开始，就与Adobe公司采取了不同的策略，Adobe将图像处理与排版分为两个单独的软件进行处理（现在是Photoshop/Illustrator+InDesign，后者的介绍请参看本专题第四部分），而这款软件却实现了一站式的集成：你既可在其中进行矢量化的图像处理，也可对文本进行艺术化处理，更可让它们融洽存于同一版面。因此目前使用CorelDRAW的用户遍布广告设计、封面设计、网页设计、产品包装、漫画创作、排版及分色输出等多个行业分支。除了集成之外，软件的另一个优势是简单易上手，如果你是新手，通过它可以快速领会矢量设计与排版的诸多理念。

不过，相较于Adobe的同类竞争性产品，CorelDRAW近几个版本的问题是对系统要求较高、运行速度较慢，稳定性亦有待改善。另外，由于之前在Mac平台不甚成功的营销经历，使用Corel在2001年后放弃了对Mac平台的支持，目前最新版本的CorelDRAW只支持Windows平台。



CorelDRAW的使用主界面



←最新版本X5，右上的气球一向是软件的标志性图案



→用CorelDRAW也能画出这样的作品

4.科研统计绘图——Origin

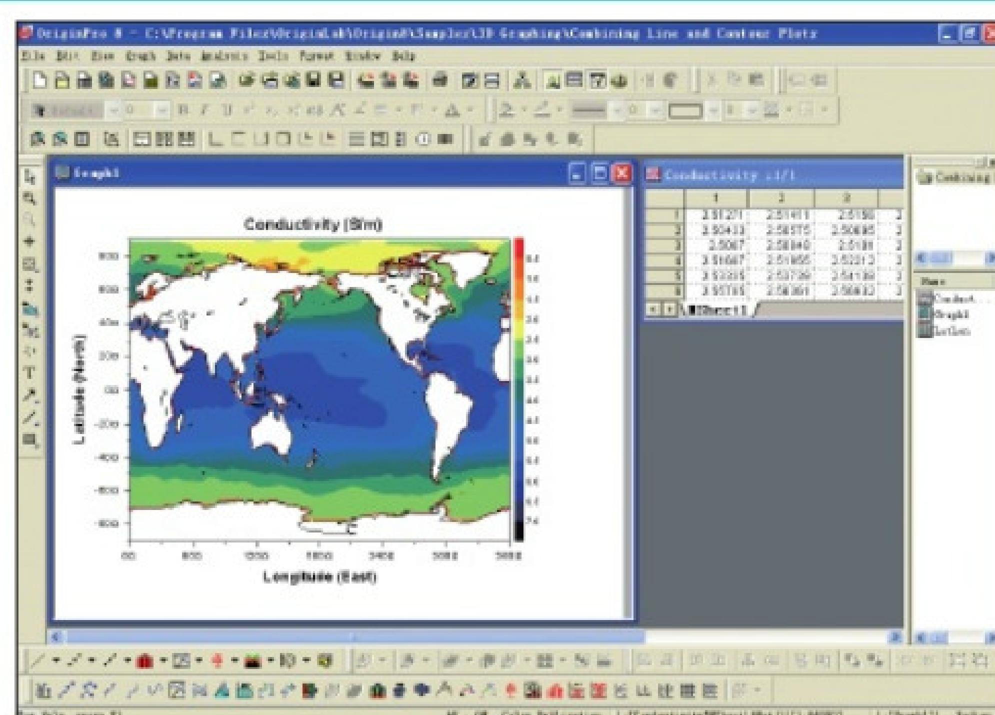
◇下载参考：http://www.originlab.com/　◇专业领域：科研统计绘图

对于普通用户来说，Excel的图表制作功能几乎就已经够用了，但是在科研领域，Excel无论在统计功能、专业元

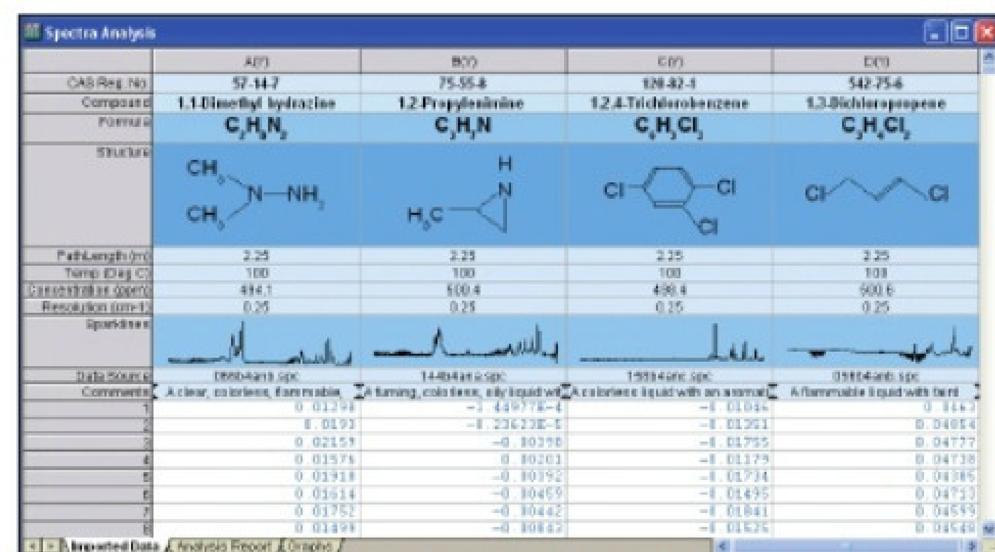
素绘制（比如曲线上某点的斜率）、还是面对科研文献投稿的需求，都有一定差距。因此在这个领域，必然存在数量丰富的专业软件。而Origin就是其中的一款领军式软件。

该软件最早诞生于1992年，由Microcal软件公司发布，后来该公司改名为OriginLab。Origin目前有普通版和Pro版等两个版本，后者比前者提供了更多的高级统计功能，但即使是对于一般科研者，普通版就已够用。这款软件几乎能绘制出所有常见的统计图形，例如散点图、条形图、三维立体图、三元相图、极坐标图以及各种复杂的复合式图形。它所绘制的图表精美并且可导出为高分辨率的图片，在投稿论文时能轻松满足各种期刊对图片的要求。此外对于科研学者而言，它内置数十种曲线拟合议程，能完成复杂的非线性拟合任务。

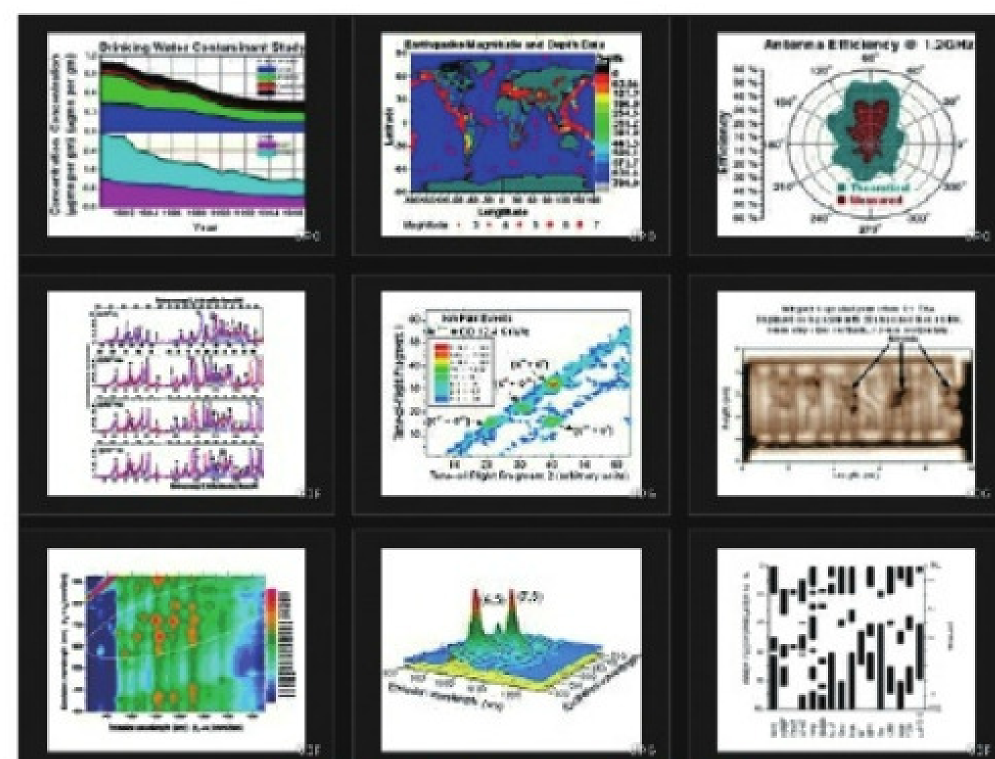
另外比较重要的是这款软件使用起来非常简单，并且有着不错的操作灵活性。因此即使你不是科研学者，只要碰到Excel不能解决的统计图问题，不妨用这款软件来试试。



Origin的工作主界面

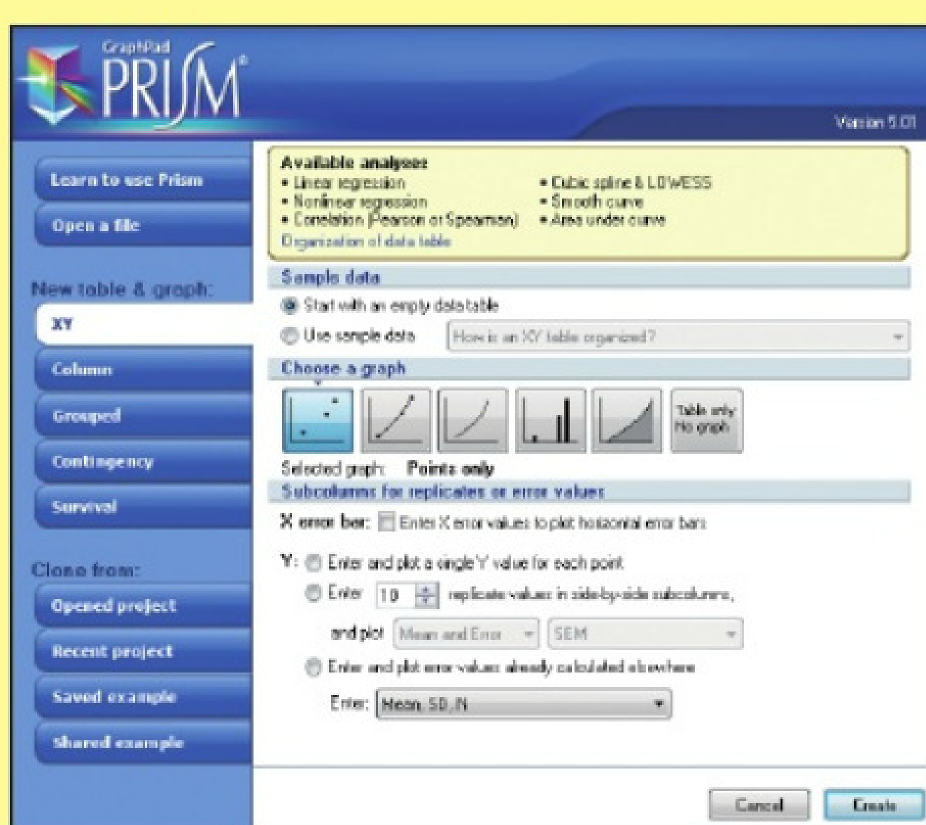


使用Origin可制作容纳复杂元素的工作簿



Origin所支持的一些图表类型

GraphPad Prism



相比于Origin，GraphPad Prism的统计功能可能不太全面，然而令用户感到方便的是：它所具有的绝大部分功能都非常实用和精炼。另外它还有自己的特色功能，其中最令人称道的是它的线性、非线性拟合功能，不仅操作快捷、拟合参数设置方便、拟合速度快、支持批量拟合（非常少见的功能），还特地为医学、生物等研究者提供了数十个专业统计模块。因此Prism在科研领域软件中也稳居一席之地，如果你也恰好有曲线拟合的需求，不妨来试试它。下载参考：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=49668。

二、专业人士的音频工具

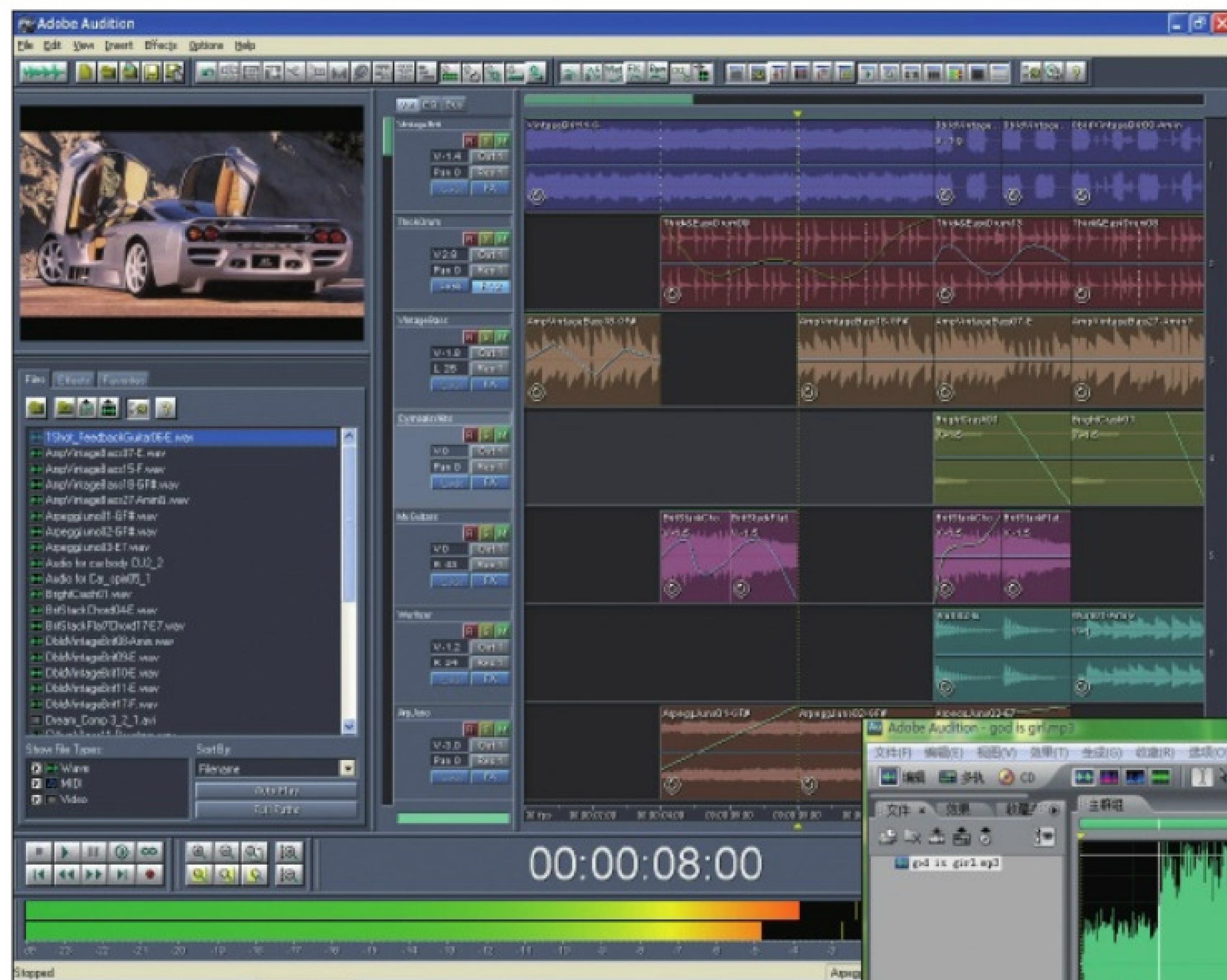
不得不说，音频专业软件之间的区分，并没有上一部分图像软件来得那么明显。很多流行的顶级音乐软件，都已将通用的音频编曲、录制、编辑、混缩等功能收入其中，因此你很难将它们按功能区分开来。这一来说明：以下所列举软件的小标题，其实只是说明它们最有特色的一部分，实际上它们还能做得更多；二来说明：你如果希望能学习一些专业的音频处理技术，并不必要成为一个“软件通”，而只需选择其中最适合自己的软件，使用其中最适合自己的那部分功能；最后，多个软件之间的强强配合，有时能收到更好的成效。

1.音频编辑大哥大——Adobe Audition

◇**下载参考**：http://dl.pconline.com.cn/download/53235.html　◇**专业领域**：音频录制、编辑，多轨混缩

Audition是Adobe公司在音频处理方面最重要的一个产品，它在音频录制、编辑，以及混缩方面的功能很是强大，深受专业人士喜爱。而且就使用难度来说，它也并不复杂，稍加学习，普通用户也能用它打造自己的小型录音工作室。因此如果你希望在音频录制与编辑上摆脱“业余”的帽子，这款软件就是非常好的跳板。

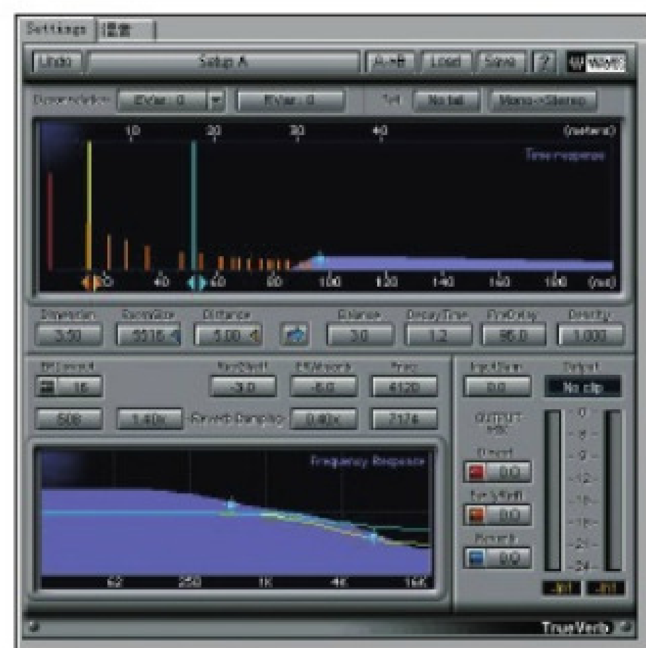
说起“Audition”这个名字，可能现在熟悉的人不多，但它的前身“CoolEdit Pro”却声名远播。这款软件的出世要追溯自1990年，它由Syntrillium公司的两位前微软雇员所编写，发布后它就以独特的实用性和灵活性吸引了一大批用户。同时它在相同的硬件条件下，可以提供更高效的音频操作。因此当时无论是专业制作者，还是甫入门的初学者，



都喜欢这个即高效又高能的软件。2003年5月份，Adobe为全面扩展自己的产品线，将CoolEdit Pro以1650万美元的价格收归旗下，并将其改名为“Adobe Audition”。

目前的3.0版本是Adobe发布的第4个Audition版本，与CoolEdit Pro相比，它添加了更多的音频制作高级功能。现在你可用这款软件来录音，并为自己录制的音轨施加降噪、压限、激励、混响、回音、合唱、镶边、变调、变速等常见处理，最后还能将多音轨混缩为成品，并存为各种主流格式。

←Adobe Audition多轨录制界面



→Adobe Audition单轨编辑界面

←Audition还有丰富的第三方插件可用



T-RackS



当你在Audition等软件反复调校自己的录制作品，却仍感觉不满意，甚至出现越调越差的感觉时，你或许可尝试一下这款别名“恐龙”（因为它的软件Logo是一只凶猛的肉食类恐龙）的专业母带处理软件。一般来说，现在要制作一张较好的音乐专辑，“母带”处理都会有专业级别的高手来完成，但是当我们不可能这样的条件时，这款软件就是非常好的帮手。它可在一定程度上帮你解决声场不够宽、均衡不到位、音色发干、缺乏穿透力等常见的录音问题。在最终音质上，这款软件倾向于温暖、大气，如果你不喜欢这种风格，那么也可尝试其它类似的母带处理软件。下载参考：http://www.ikmultimedia.com/t-racks/download/。

Samplitude



这是一款由德国Magix公司出品的专业录音混缩软件，从功能上讲，它与Adobe Audition重合面较大，都支持无限音轨混缩，提供数量丰富的音效处理功能。另一方面，该软件也有自己的特色，例如虚拟乐器演奏、MIDI生成与编辑等，不过最为强大的是软件提供了一个功能极其丰富的虚拟调音台（如图所示），在这个调音台界面上，你可对音轨和总线做非常复杂的处理，例如音量、均衡、延迟、编组、挂接/管理效果器等等。可以说这是一台仿真程度非常高、功能完整的软件调音台，如果有兴趣对调音进行学习，只要弄懂了它，相信在现实中碰到真实的调音器，对你来说也将是小菜一碟。

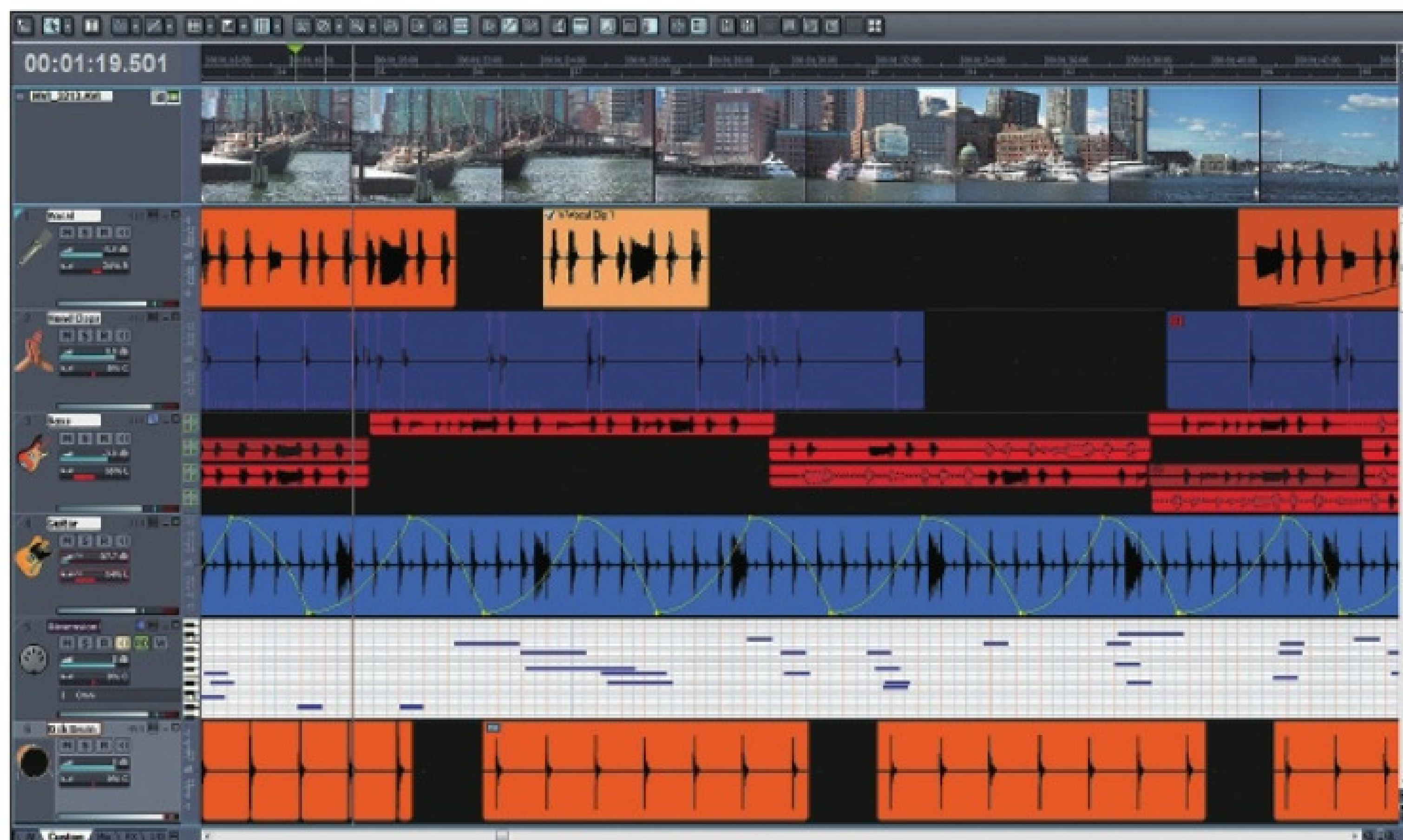
2.MIDI编辑能手——Cakewalk SONAR

◇下载参考：http://www.cakewalk.com/Products/SONAR ◇专业领域：MIDI制作/编辑、音频录制/编辑，多轨混缩

一站式的音频创作软件，在MIDI制作与编辑方面有优良的传统，是这方面的领军式软件。随着这款软件的版本发展，它的功能已经覆盖了Adobe Audition的大部分范畴（当然细节之处各有高下），因此不少音乐工作室只用这款软件，就可完成整个音乐的创作过程。

Sonar的前身是颇富盛名的Cakewalk（软件与公司同名），最早诞生于DOS时代的1987年。一开始这款软件以MIDI制作与编辑为主要目标，但随着硬件性能的提高，一些软件开始朝功能丰富全面的“工作站”式发展（例如后面将要提到的Cubase），而Cakewalk也决心全面赶上。自此后不断在软件中增加音频处理方面的功能，发展至2000年的9.0版本时，Cakewalk公司可能是认为其功能已足够全面，出于产品线及品牌方面的考虑，将其直接更名为“SONAR”。

如今SONAR已发展为8.5版本，功能愈加集成化，已成为全能型的音乐工作站。



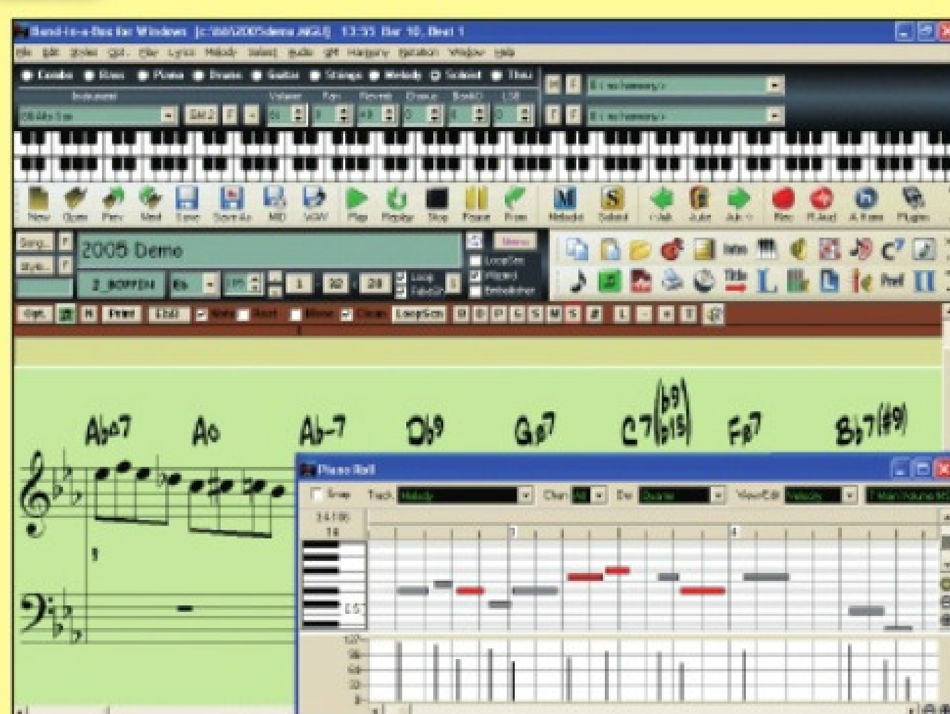
SONAR的多轨工作界面



SONAR自带的架子鼓和钢琴等乐器模块

Band in a Box

如果你觉得在SONAR等软件中自主作曲、制作自己的MIDI过于麻烦，或是缺乏好的创意，那么这款傻瓜式的MIDI作曲软件“Band in a Box”（常被简称为“BB”）也许能帮上忙。它可自动生成伴奏、自动编曲、自动作曲，在这些智能化功能的协助下，用户可很短的时间内按自己的要求生成各种风格或流派的音乐。这款软件适合于那些没有受过系统的作曲、配器训练，要求不是太高的非专业人员，不过，不少专业人士也能利用它来有效地节省时间。



3.音乐工作站——Cubase

◇下载参考：http://www.hanzify.org/software/12709.html ◇专业领域：MIDI制作/编辑、音频录制/编辑，多轨混缩

一款音乐工作站级别的重量级专业软件，其功能覆盖MIDI制作/编辑、音频录制/处理、多轨混缩，亦可简单替换视频文件的音轨以实现视频配音。

这款软件由德国Steinberg公司出品，最早出现在1989年，原名Cubit，后因版权原因才更名为Cubase。最初软件并非为DOS制作，而是运行在Atari平台之上，第一款Windows平台上的Cubase出现在1992年，目前软件也在Mac系统上有版本发行。在2002年之前，Cubase曾使用SX、SL、SE等来命名不同的分支版本，针对不同使用人群，不过也让初学者感到一些迷惑，好在这种情况在4.0版本之后已经结束。目前软件的最新版本为5.5。

事实上Steinberg公司还出品了另一款工作



Cubase的多轨工作界面

站软件Nuendo，其与Cubase的操作模式、界面、功能都十分类似，不过后者更倾向于MIDI制作，而前者则倾向于多轨混缩与影视合成，因此有兴趣的朋友也可在两者之间做一个选择。



←使用Cubase进行MIDI创作

→Cubase中大大小小的窗口合影

Logic Pro



如果你工作在Mac平台上，那么Logic Pro将是另一个不错的音乐工作站选择。与Cubase一样，你既可在Logic中作曲、编曲，也可使用它来录制无限制的音轨，并对录制的作品进行各种效果上的处理，最后再利用它来混音、生成最后成品。这款软件在提供丰富完整的功能之外，还非常注重各种人性化的设计，使得你在音频创作的过程中，更加省心省力。软件官方主页：http://www.apple.com/logicstudio/logicpro/。

三、专业人士的视频工具

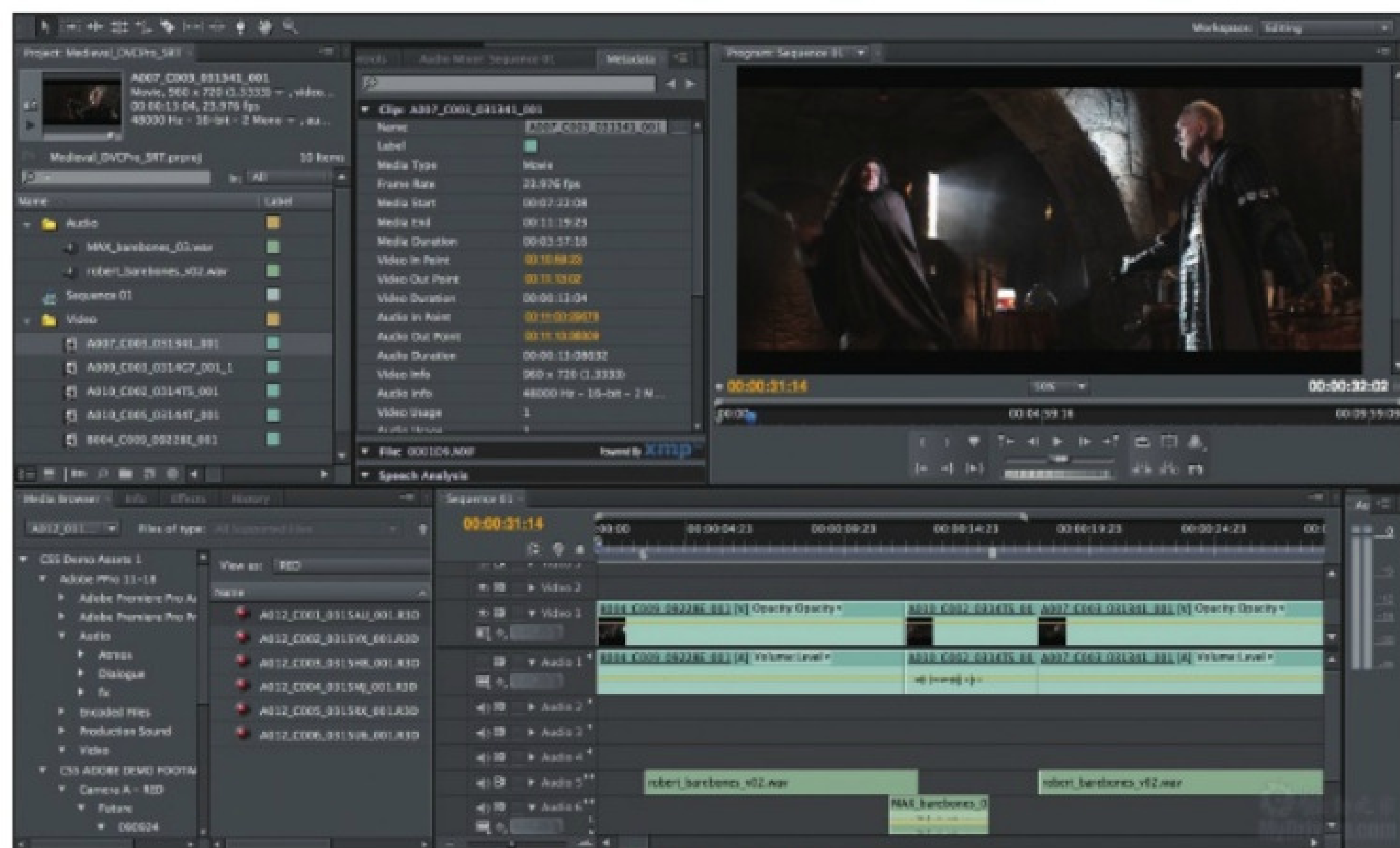
随着DV、带高清视频拍摄功能DC的逐渐普及，越来越多的家庭和个人用户都开始玩起了摄像。而在软件支持方面，也出现了一大批适合于这类用户的工具，例如微软Windows自带的Movie Maker，Ulead出品的会声会影等。只要耐心、细致地使用它们，基本上就能做出不错的视频作品。不过，专业人士在这方面有什么不同的选择呢？他们选择的出发点是否也适合于普通用户呢？

1.视频剪辑大师——Premiere Pro

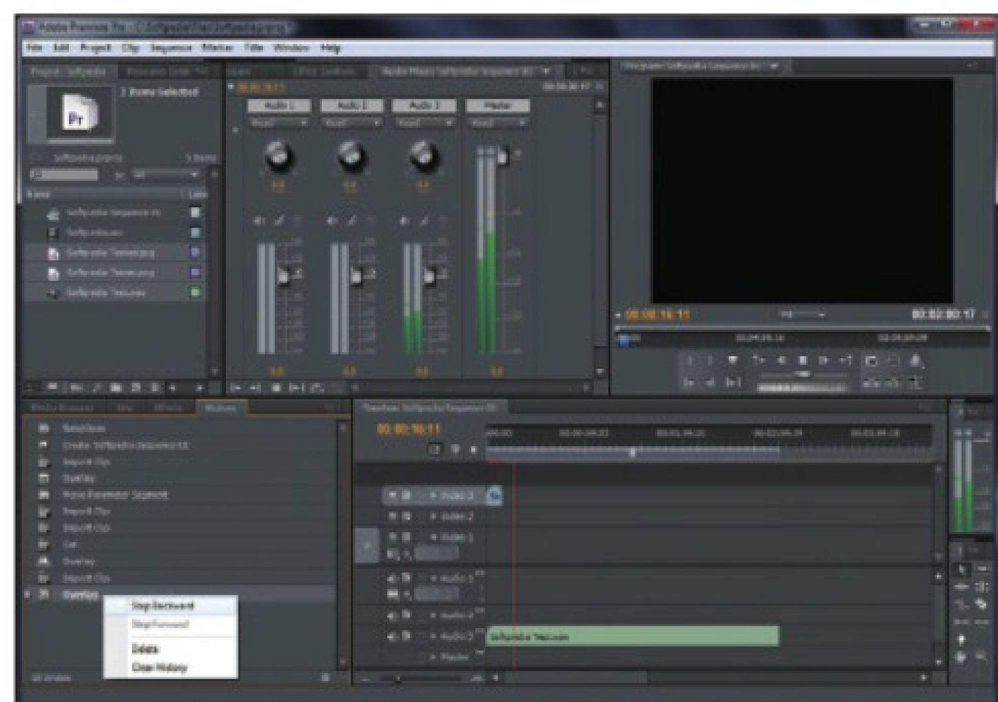
◇下载参考：http://www.adobe.com/cn/products/premiere/　◇专业领域：视频剪辑、字幕/音频同步

Premiere是一款具有全球知名度的专业影视制作软件。在BBC、The Tonight Show（美国的一档知名脱口秀节目）等节目中，大量地运用了该工具中的特效和素材，而在不少有名的电影、电视、MTV作品中，也使用了Premiere来进行视频剪辑操作，可以说应用范围非常广……当然，家庭用户亦可使用它来进行视频处理。

Premiere作为软件品牌最早出现于1991年，为Adobe公司面向Mac平台发布的一款视频编辑软件，不过中间曾有一度只支持Windows平台，近几年的最新版本同时支持Windows与Mac平台（仅支持Intel架构的苹果机），是少有的跨平台视频编辑软件之一。Premiere的版本号在历史上曾数度变化，在6.5版本之后，Adobe将该产品一划为三：Pro版、Elements版和Express版，分别对应于专业用户、家庭用户、网络视频发布用户，而版本号全部回归为1.0。自Adobe发布CS套件（Creative Suite）之后，Premiere也作为套件中的一员同其它产品一起发布，不过比较“幸运”的是，它的内部版本号基本上与CS版号一致，目前的最新版为5.0（对应CS5套件）。

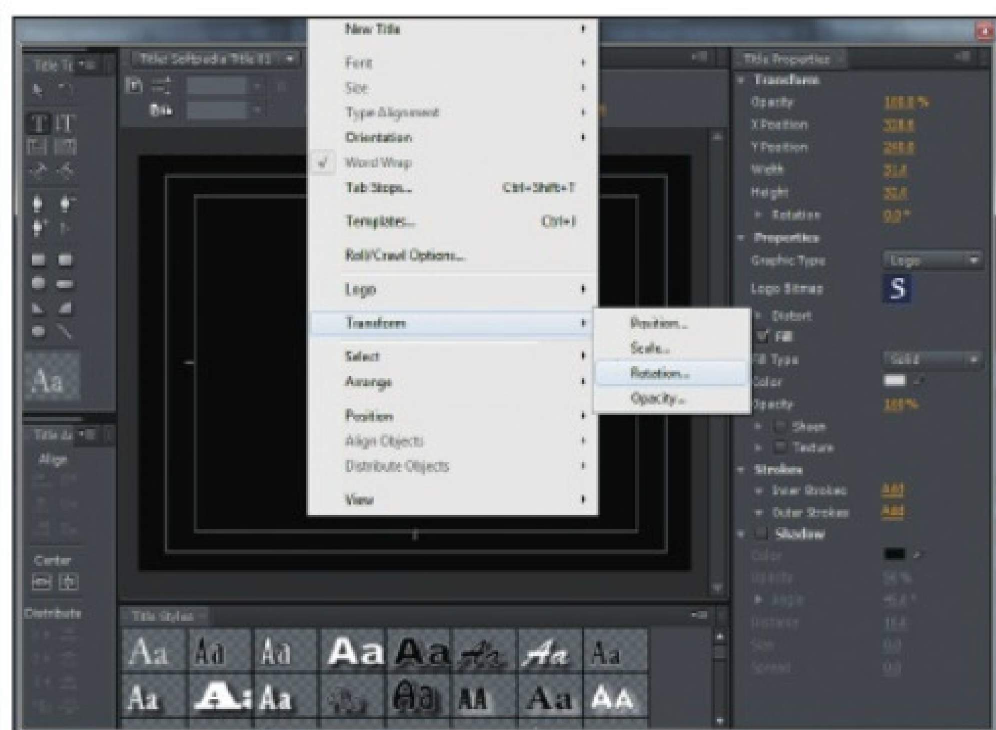


Premiere Pro的工作主界面



在Premiere Pro中处理音频

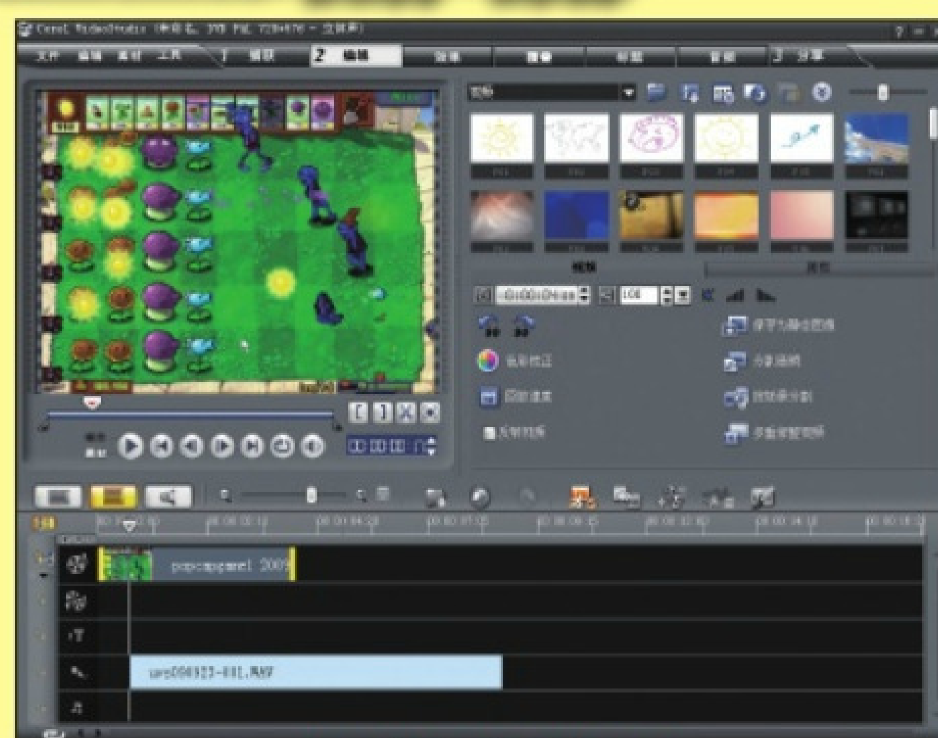
作为Premiere目前三个版本中的领头羊，Pro版具有最丰富的视频剪辑特效，同时在自主灵活程度上要高于另外两个版本。不过反过来说，由于它追求自主灵活，其中提供的能模块化、简单化的操作自然会相对少，因此对用户的操作能力要求也更高。



在Premiere Pro中使用文字特效

Premiere Elements与会声会影

正文中提到，Premiere Elements所针对的市场是家庭及个人用户，那么它与目前国内非常流行的“会声会影”相比，有何优劣呢？简单来说，Premiere Elements尽管已在Pro版的基础上简化、模块化，但它所能提供的功能，无论是动画效果、音频处理，还是文字特效，都明显优于会声会影，因此如果要追求效果上的丰富、炫丽，Premiere Elements是较好的选择；不过会声会影长年在家庭市场上营销，目前已经形成了一套非常友好的操作界面，习惯了该软件的用户，在使用Premiere Elements时，仍会觉得其界面有点“冷、硬”，因此，如果只是为了完成简单的视频剪辑，那么会声会影更好用、更高效！

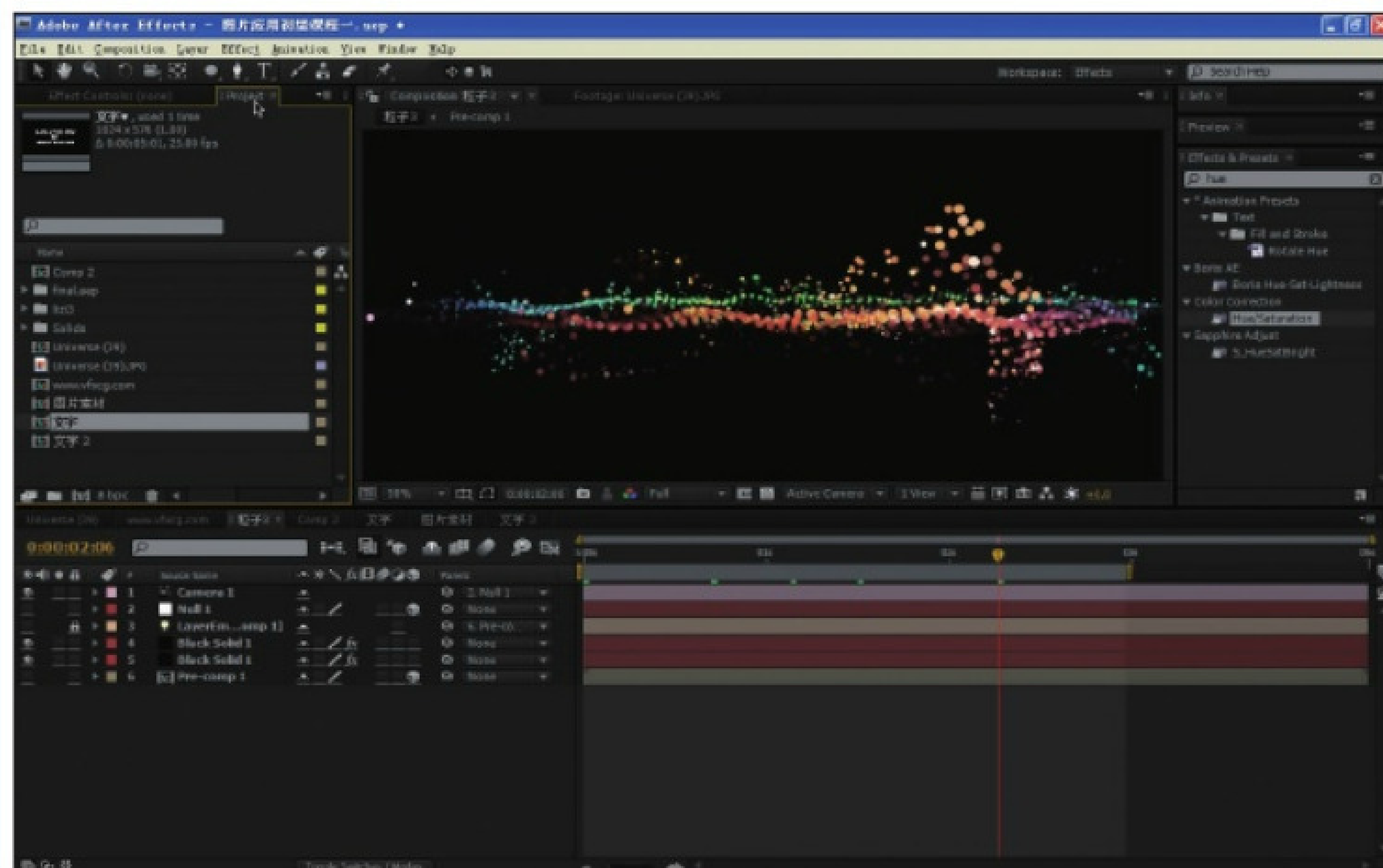


会声会影最新版本X12

2.视频特效魔术师——After Effect

◇下载参考：http://www.adobe.com/cn/products/aftereffects/

◇专业领域：视频特效制作、视频剪辑



After Effect的主工作界面

可以说当前你所看到的大部分电视剧、电影、MTV、电视栏目片头、甚至网页动画中，都使用了After Effect所提供的特效。其专业应用面极广，只要涉及到视频作品，均可能被使用到。而现在由于硬件性能飞速发展，普通用户亦可在自己的机器上用这款软件制作各种惊艳的特效。

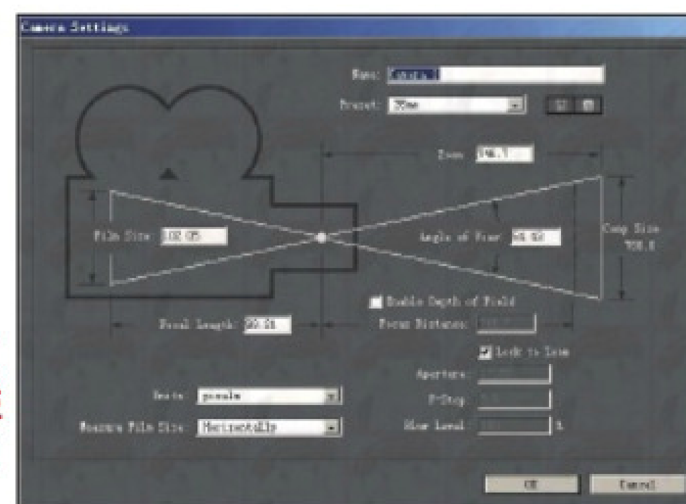
After Effect最早由CoSA公司于1993年开发，发布后不久就被Aldus公司收购，而后者则在1994年进一步为Adobe收购，自此之后，After Effect就成为了Adobe的王牌软件之一。2007年之后，该软件被Adobe归入到CS套件中（对应CS3版本），同时它还与Premiere 、Photoshop、Audition、Encore DVD等产品一起，组成一个名为“Adobe Video Collection”的工具集套件。在这个套件中，各组件并非单打独斗，以After Effect为例，它可方便地调入Photoshop的层文件，亦可编辑Premire生成的项目文件。

初学者可能会迷惑于After Effect与Premiere之间的区别，简单来讲，前者主要倾向于视频特技、特效的制作（当然它也具有简单的剪辑功能），而后者则侧重于视频片段之间的连接、过渡、联合使用，以及同步字幕、配音等任务。

Digital Fusion

这款软件也被称简称为“DF”（AE与DF经常一起出现，AE即指After Effect），它也是一款功能齐全的视频特效编辑软件。与AE所不同的是，它以节点的方式组织视频片段（在工作界面上，各视频以结点相连），而AE则是以层来组织视频（所有视频都分布在不同的层中，相互堆叠）。两种方式在工作中各有所长，不过，如果在同一时刻要出现的视频太多的话，层的方式就会显得臃肿，这时节点式的软件就会显得相当有效率。因此有兴趣了解结点组织方式的读者，也可对DF进行一些初步的学习和研究。



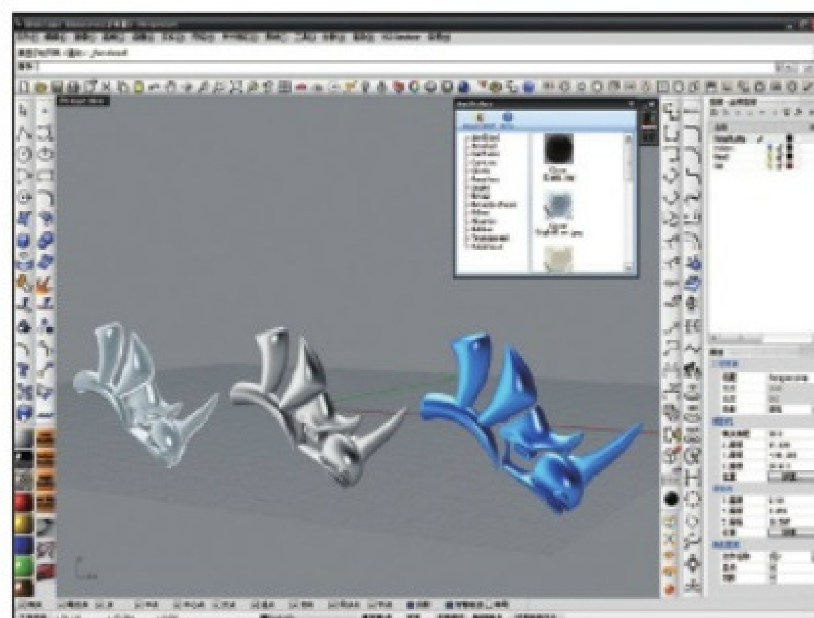


←摄像机设定在After Effect中往往都会起到关键性的作用

四、专业人士的其它工具

1.3D建模——犀牛软件

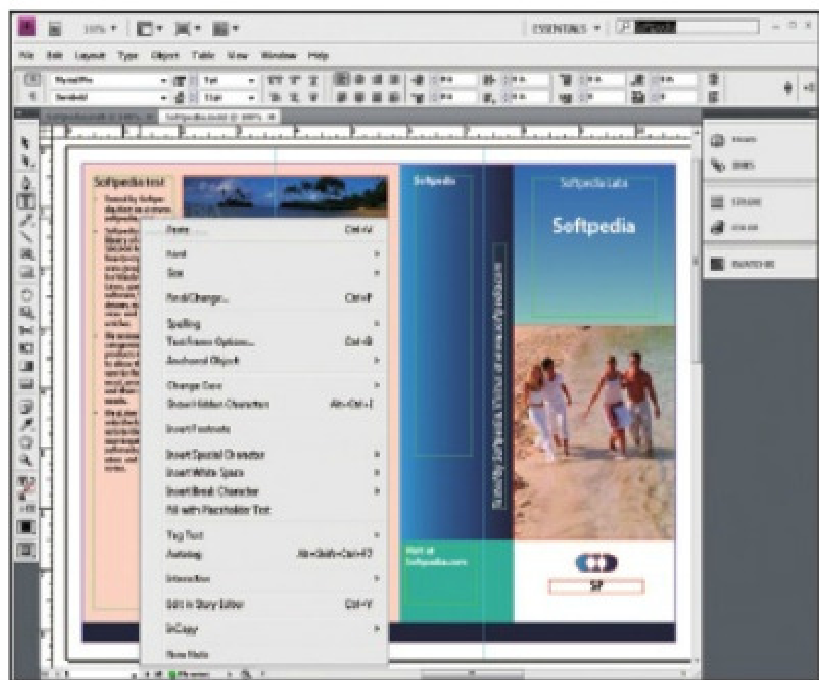
◇下载参考：http://www.xiniu.com.cn/　　◇专业领域：3D建模、渲染



软件英文名为“Rhino”，中译名犀牛，是由美国Robert McNeel & Assoc公司所开发的一款专业3D建模软件。可广泛应用于三维动画制作、工业制造、科学研究以及机械设计等领域。与3DS MAX、Maya等软件相比，这款软件有诸多不同的特色。首先，它的长处并不在于3D渲染，而是在于建模，它包含了几乎所有的NURBS建模功能，并且建模过程人性化、颇为流畅，在实际运用中，经常用它来快速建模，之后导出高精度模型给其它三维软件使用；其次，它体积轻巧（不超过100MB），对硬件要求相比同类的大型3D软件，简直可以说过于宽容，因此新手学习、使用时也会觉得舒适无负担。总之，这是一款“平民化”的高端软件，如果你是希望对3D建模方面的知识有所了解，它就是一款不错的入手软件。

2.平面排版——InDesign

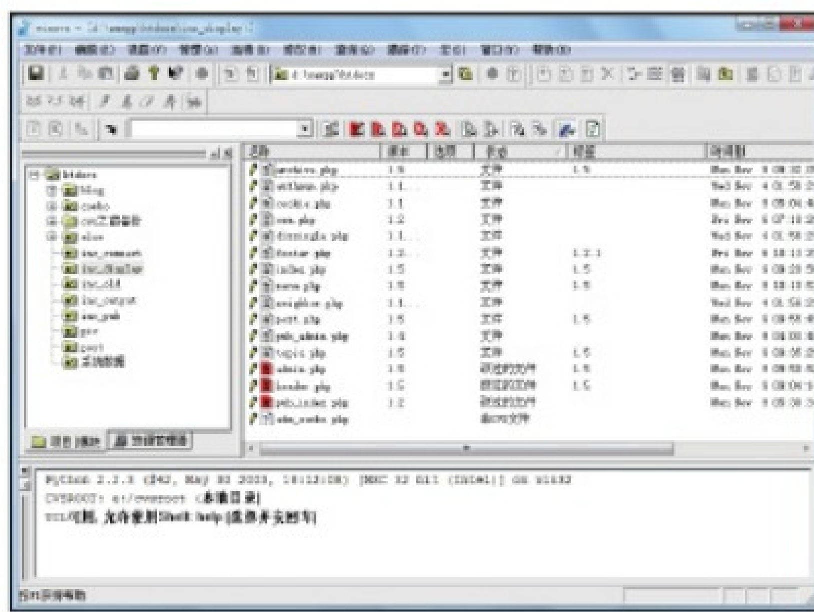
◇下载参考：http://www.adobe.com/cn/products/indesign/　　◇专业领域：平面排版



只要对平面印刷行业稍有了解，就肯定听说过Adobe PageMaker，这款软件在上世纪90年代占尽了风头，每个有意于平面设计的专业人员都不可绕过它。不过到了90年代末，PageMaker也出现了许多有力的竞争者，而其本身则由于核心技术相对陈旧，一时追赶乏力。因此Adobe公司干脆重启炉灶，重新设计开发了全新的一个软件，这就是InDesign。这款软件一出世就广泛得到了用户们的喜爱，相比于PageMaker，它可在排版时进行更多图形化处理（大幅减少你在图形处理软件和排版软件之间的切换次数，并且能获得更好的视觉效果），另外在人性化操作方面也是更上一层楼。经过数年的普及，目前InDesign的地位比过去的PageMaker有过之而无不足。对于普通用户来讲，这款软件学习起来相当容易，如果你有意于此行业，或是在学习生活中有一些排版需求（例如制作班刊），它将是非常好的选择（嗯……实际上这本杂志也是用InDesign制作的）。

3.版本管理——WinCVS

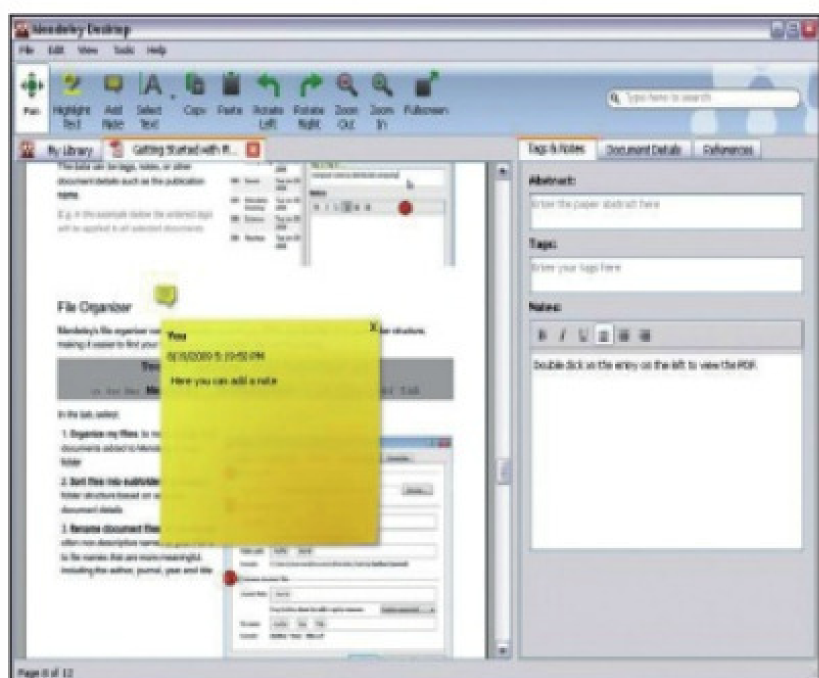
◇下载参考：http://www.8848software.com/wincvs/　　◇专业领域：程序代码版本管理



在程序员的工作中，要特别注意代码的版本控制，在未保留源代码的情况下，一次错误的改动或覆盖，将可能让你浪费少则几十分钟、多则数日的宝贵时间。因此，一款专业的版本控制软件就显得非常有必要。WinCVS就是这方面非常不错的一款软件，开启它监视代码文件夹时，它会将每次文件发生的改动显示出来，提醒你将新版本上传到数据管理库中进行备份。通过软件的版本管理功能，你可于任意时刻还原之前备份的任意版本，同时，还能对比不同版本之间的改动内容。另外，它还有非常好的多用户合作性，合作编写代码的一个团队也能用它来避免版本错误覆盖、重复工作等合作上的难题。如果你正撰写学期或毕业论文，或与人合作编写、翻译文档，使用它将也可你更清楚地把握自己的论文思路，以及进行更有效率地合作。

4.文献管理——Mendeley

◇下载参考：http://www.onlinedown.net/soft/98422.htm　◇专业领域：学术文献管理



做学术研究或撰写论文的人士，手上都或多或少会有一些前人创作的文献（多为PDF文件），如何管理这些文献，如何在需要文献时快速检索，如何快速找到文献中所引用的其它文献——这些都是麻烦而需耐心的任务。好在有了免费开源的Mendeley，这些问题都迎刃而解。它可以监视你指定的本地文件夹，自动导入本地文献，导入的信息非常丰富，甚至连文献后的引用文献也能自动记录在案；如果文献信息不太完善，它还能通过“Google Scholar”搜索引擎，自动对其进行补充。在该软件中你除了可查阅文献外，还可在文献上作标记、加入注释。此外，Mendeley还为MS Word、OpenOffice等软件提供了特别的插件，利用这些插件，能够在这些软件中快速插入某文献的相关信息。最后，软件有非常好的数据备份策略，用户除了可在本地备份和恢复数据之外，还可在官方网站免费注册用户，将数据同步到网络空间。

剑仙·天烬云殇

■福建 步非烟



第一章 仙影崖畔

仙影崖下有一条很小的山谷，名为剑仙谷。这里四季如春，风和日丽，是山坳深处的一处世外桃源。这里虽然偏僻闭塞，却不用担心外敌的侵入，村民们过着自给自足，暮鼓晨钟的安宁生活，千年如是。每当丰收的时候，八月十五月圆之时，村人都会在村东的高台上点起火把对天遥祭。他们相信，是天上的月亮，守护着他们。

而月亮，也会在这一天明光大现，为他们照耀出一片清凉世界。站在高台上，仿佛能看到自己的躯体在月光下化为透明，五脏六腑历历在目。他们知道，正是自己的虔诚，才让他们得以享受这桃源之乐。于是他们便在清明的月光下载歌载舞，在崖壁上映出皎洁的影子。

这天正是八月十五，明月将村子照得亮如白昼。村里的人格外欢喜地彻夜舞蹈，每个人都相信，自己的生活会永远如此安宁。

月中，忽然露出了一串黑点，渐渐扩大。村人从来没有见过这样的变化，不由得停下了舞步。黑点越来越大，一连串嘹亮的鸣叫响彻天际。那是一头头巨大的青鸾，伸展开的翅翼广达丈余。月光在它们的身躯间交织着，投射出神秘的光彩。人们从未见过如此美丽的鸟。等青鸾在周围的巨石上停驻时，他们发现，每只青鸾的背上，都骑坐着一位少女。她们银色的长发如瀑布般披散下来，在月光下散发着迷人的光芒。月影迷离，照得她们的容颜也有些恍惚。只在惊鸿一瞥中，亦流露出动人心魄的美艳。她们的身上，缠绕着暗赤色的纹路，却是用一种神秘的涂料直接绘在身上的。

如此美丽眩目，她们是什么人？村人们惊讶地说不出话来。

她们一定是月中的仙子，听到虔诚的呼唤，降临在凡尘中。村人们由衷赞叹着，跪了下来，喃喃讼祷着向她们跪行而去。为首的青鸾忽然一声长啼。它背上的骑者忽然抬手向下一挥。这时，偶尔望向她的村人忽然发现，那美丽得不可方物的脸庞突然变得无比冰冷。

所有的青鸾忽然齐声长鸣，瞬间冲天而起。它们升起在空中，猛地一头扎入人群。瞬间就有几十个人被抛起。他们在空中尖叫着，突然，身子被切开，大蓬的鲜血奔涌而出，化作漫天血雨。村人们震惊地看着，血雨纷飞，他们不明白到底发生了什么。又又几十人被甩到空中，这一次，他们看清楚了：青鸾背上的少女们手中都握着奇形的利刃，正是她们，斩开了至亲的身体。

她们不是月中的仙子吗？

村人们惊恐地四散奔逃。青鸾的鸣叫声贯穿整个村落，一波又一波，完全无法抵抗的村人被抛向空中。血雨越来越浓。少女们冰冷的表情开始炽热。她们身上的纹身，经血雨侵染，渐渐变得赤红，宛如饱吸鲜血的长蛇。她们原始的欲望正在苏醒，主宰她们的躯体。她们的动作渐显狂乱，发出的长啸竟比青鸾的鸣叫还要高亢，却又戛然而止。整个村落已被撕成碎片，所有村人的血都已流尽。青鸾与少女们在猩红的围裹中寂静而立。缓缓地，青鸾展开疲乏的翅膀，载着少女们越飞越高，再度化为月中的暗点，直至隐没。

而剑仙谷中的红，也已变成了暗赤色的影子，被晨风吹灭。

三十里外，一面水镜破裂。镜中映出的剑仙谷景象化为淡淡的水烟，消散殆尽。

少年伸手，将水中的蜡烛拿出来，轻轻捻熄。

“各位，这就是青鸟族。”

少年盘膝坐在石上，一袭麻衣如雪，但他的脸色却比衣衫还要苍白。石前站着六位老者，但没有人觉得他是无礼的，因为，他的腿从膝盖下就不能活动分毫。他如云一般，却只有云一样飘逸的姿态，没有云的流转自由。

是名云殇。

“她们是昆仑山上的魔族，暴虐

成性，嗜杀嗜血。每隔一段时间，就会出动屠戮。仙影崖已是昆仑山上最后一个村子了。”他的目光，徐徐流过六位老者：“本来，昆仑山上的魔族还有另外一支，名为金乌族，虽非青鸟之敌，却也只是略处下风；但千年之前，金乌陨落，如今，唯有人族对抗青鸟。青鸟族乃禀传西王母血脉而生，力量玄妙，可称为魔，亦可称为半神；而人族近千年来日渐凋零，如今连剑仙都无人修成，只能被青鸟族任意屠戮了。”

“而人族却还分为三派，千年来蜀山、昆仑、蓬莱三宗互相攻伐，实是……”

他微微叹了口气，眉宇间满是悲悯。他的手，却在一张帛上快速地描绘着，依稀是水镜中的幻像。

那六位长老是昆仑派的空长老、寂长老，蜀山派的灵长老、幻长老，蓬莱派的虚长老、明长老。他们是三派中实力最强之人，每年都约在此处争斗。而云殇乃是黄帝正传末裔，被他们约来此地做见证人。

空长老稽首笑道：“往年如此，但今年不同了。今年我们六老再聚，有一个不情之请。”

“请讲。”

空长老：“青鸟族已灭尽昆仑山上所有族群，她们以生人为食，日后必定会出山，屠戮人族。大难当头，三派决定联合。而盟主之位，想请云殇大人担任。”

云殇表情一变。这实在是个重大的决定。他没料到，素来权心极重的六长老竟会做出这样的牺牲；更没料到，青鸟魔族的威胁，竟能让蜀山、昆仑、蓬莱三宗放弃千年恩怨，携手对敌。他沉吟不答。

灵长老：“我们知道这个请求实在过份，因为此盟主之职实属重任，必须率领三宗对抗青鸟魔族。以学识、襟怀、血统、智慧来看，唯有云殇大人乃是合适之选。只求云殇大人以天下苍生为心，为我们求得一线生机。”

云殇：“青鸟族战力披靡，诸位方才见到的不过是青鸟卫队，其首领女王实力更胜于普通青鸟族百倍，绝非人力可抗。不过，我确有一计可解此局，这盟主之位，就由我暂摄。日后再传于有德有力者。”

六长老大喜，一齐敬拜，口呼：“盟主！”他们的目光，不由得都落在了云殇的腿上。虽然云殇身为黄帝后人的缘故，被尊为“衍帝仙”，地位超然，但他的身体却自幼孱弱无比，无法修炼任何道术、剑术。六长老望着他的时候，心底都闪过一个词。

傀儡。

昆仑山东一千里，有山名神虚峰。山顶终年积雪之中，却有一潭终年不冻的湖水。一头青鹿载着云殇，立在湖边上。

云殇躬身道：“请长老们吩咐下去，放干湖中之水。”六长老答应，各自率领着派中弟子站在湖的四周，运起仙法。几十支仙剑随着剑诀从他们袖中飞出，射进湖中。顿时，湖水中轰然巨响，仙剑旋转着，形成一支炫目巨柱，卷着湖水冲天而起。湖水一出山沿立即倾下，山上积雪受震，纷纷崩塌。六长老一扬手，所有弟子连同云殇悬在空中，剑诀催运，不多时，湖中之水就被逼干。

露出的湖底却是一片漆黑，石不像石，泥不像泥。云殇叹了口气：“这是劫灰。”传说上一个世界将灭之时，劫火燃尽了一切。而烧尽后，便只留下劫灰。难道对抗青鸟族的办法，就在劫灰之下吗？

众人脸上都不由得露出了兴奋之色，开始小心地挖开劫灰。

整整挖了一日一夜。直到明月再度东升，终于在劫灰中挖出了他们想要的东西。那是一个人，闭目躺在劫灰中间，像是上一世界所留下的唯一残骸。他的容貌很年轻，但头发却极长，仿佛已生长了千百年，也像是一件袍子，将他的全身包裹住。劫灰，时光，乃至整个世界，都像是一具棺椁，将他深深埋葬。他双手交叉，置于胸前，依旧陷入沉睡。

三宗弟子小心翼翼地将他从劫灰中抬出来，放到了石上。

云殇静静地等待着。

朝阳慢慢自地平线出现，掠过皎洁的雪线，将光芒投注在他身上。这个劫灰下的人，就像是被点燃了一般，迸射出一串金光。神虚峰就像是笼罩在金色的火焰中，变成了另外一轮太阳。

金光缓缓收缩，化成一团团金雾，钻进了灰中人的身体里。他缓缓睁开了眼睛。一切都那么熟悉，却又那么陌生。

“我是谁？”

云殇微笑：“如果你愿意，你可以有个新的名字，叫做‘烬’，因为你是在上一世劫灭后的灰烬中出世的。但如果你想知道你原来的名字……”

他的目光掠向远方：“你本名青阳。你是黄帝之子。千年之前，你因犯下大错，被黄帝沉于劫灰之下。你还记得，你的错是什么吗？”

“不记得了。我什么都不记得了。”

“神魔混战之后，人、妖、魔三族逐鹿天下。最终黄帝率领人族击败妖族，将妖皇封印在将军墓中。然而黄帝之子青阳——也就是你——由于久居上位，傲慢无比，诱惑黄帝座下的邪神西王母，盗出蚩尤之血，创生出了青鸟魔族。从此，青鸟族犯下的所有罪孽，都需要你来承受。而今，青鸟族即将飞出昆仑山，猎食人族。你必须要扼止这种罪孽。这是你的责任。”

“灭青鸟族。”

烬的身体颤了颤。这四个字，由云殇这样云淡风轻的人吐出，却有一种无法言说的决绝。

云殇注视着他，目光中充满了恳切。六长老、众弟子亦然。仿佛他就是这世上唯一的救赎者。缓缓地，以云殇为首，他们尽数跪倒在烬的脚下。

烬有些茫然地坐起了身子。“这是我的责任……”

他的眸子，缓缓落在云殇的身上：“我该怎么做？”

云殇恭谨地行礼：“首先，您需要休息。然后，您需要回复力量。”

第二章 龙之圣血

传说，黄帝坐下的邪神西王母居住在昆仑山，昆仑山顶有天梯可上通天界，那里便是西王母的住处。西王母处不仅有不死仙药，还有天下无敌的剑法。

传说，修成其剑法之人，连神都可诛灭。西王母自创造青鸟魔族之后，就再也不履尘世。通往天界的天梯渺茫，唯一的入口就藏在青鸟族的根基重地——青鸟血池之中。

昆仑山有了西王母的佑护，方圆百里之内四季如春，但昆仑山东侧，却有一处遍地赤红、寸草不生的山谷。山谷尽头是一处赤红的山洞，洞中尽头除了一根石柱外别无一物。每一位去洞中采药炼丹的剑仙，路过石柱下，都不由得从心底生出一阵莫名的伤感。似乎，这里曾发生过令人断肠之事，却又已被岁月湮没，只剩下断壁残垣。

云殇此刻正在山洞外，他端坐在木质轮椅上，身前一尺处，就是猩红的焦土。他遥望四方，缓缓道：“这里是火龙洞，你的剑，就被封印在这里，你的六龙射日剑。”

烬缓缓走向山洞中心。当他的脚步落到焦土上时，似乎有什么东西被激起了，静静地在山洞中跳涌着。当他将手放在石柱上时，心底竟升腾起一种无法言说的凄凉。仿佛在某个莫

不可知的轮回里，他曾来过这里。

石柱突然崩塌！尘埃在山洞中缓缓飞散。一柄形制奇古的剑，出现在他手中。剑柄之上，六条苍龙纠结盘旋，呈飞纵的姿态奔向剑尖。九只红点缀在剑锋上，却由于沉埋太久只留下暗红的印记。剑身忽然发出一阵长吟。

云殇："举起它来。"

烬依他所言，将剑锋刺向苍天。

剑身的长吟变为欢愉。苍茫的龙啸声仿佛贯穿天地，六条透明的龙影从剑上飞舞而出，消失在昆仑山顶的碧空中。虚无的光明在这一刻，仿佛被凝成实质，变化为一缕缕通透的光，向剑身上缠绕而去。这柄剑上仿佛有某种强大的吸力，贪婪地吸收着空中的日芒，也吸收着烬的生命。极度的痛苦。他忍不住躬下身，剧烈颤抖着，承受着宛如利刃猁割灵魂的阵痛。

良久，云殇悠悠叹息传来，烬感到阵痛忽然消失。

日光似乎也变得黯淡，唯有剑光无比耀眼。光芒来自剑锋上的那九个不再黯淡的红点，辉煌夺目犹如九轮红日。烬抚着剑身，这一幕是多么的熟悉。

云殇："你可以试剑了。"

他缓缓伸手，一支玉笛出现在手中。他吹响玉笛，一股肃杀之气自谷中绵绵涌出。一头背生双翅的猛虎从远处奔来，在靠近谷边焦土时，它猛然顿住身形。显然，火龙洞中的惨烈之气让这只百兽之王也不敢靠近。它随即便发现了云殇与烬，爪鬣飞扬，向着两人一声狂啸。

六龙射日剑在手中震了起来，烬轻轻挥动了一下宝剑。

九点红芒飞出，倏然穿过了飞虎的身体。飞虎连叫都没叫出声来，身上九道鲜血飙出，重重摔倒在地上。这柄剑的威力，强到不可思议。更为神妙的是，它似乎跟烬心意相通，烬想要它怎样，它就怎样。

烬看着剑上的血痕，却有些茫然："我们要去灭青鸟族吗？"

云殇摇头："不。还远远不够。"

这时，突然一个清脆的声音传了过来："又死了一只。"

烬回头，只见一位绿衣少女站在月宫谷的另一端，正蹙眉看着地上的那头死虎。她一袭翠色的青衫在风中萧萧飞扬，短发垂肩，玲珑的鼻子随着眉峰也微微蹙起，格外娇俏可爱。

不知怎地，看着她的忧愁，烬的心头，忽然感到一阵凄惘。

他仿佛见过这位少女。

绿衣少女走过来，俯下身子，摸着死虎。她抬头望着烬："你为什么要杀死它？"

烬无法回答她。看得出来她很在意这只飞虎，女子站起身来："如果你仅仅只是为了吃肉的话，那么，你完全可以不用杀它。世上有庖厨之术，以蔬、果、菜、谷可制出足可替代肉食的佳肴。何必再杀这些可怜的动物？若你是恃强凌弱，那就另当别论。"

她春樱般的嘴唇在烬的目光中微微嘟起，似乎在埋怨，又似乎在为逝去的生命而悲伤。

烬没有听她在说什么，只是久久注视着她——却不知道这长久的凝视是为了什么。

他忽然感到一阵莫名地解脱。"我不是恃强凌弱。"

少女笑了。她的笑容中有一种动人的力量，奇怪的是，她的笑竟让烬有种莫名的悲怆。

烬回过头，对云殇说："我们能带她回去吗？"

云殇微笑着点了点头。

烬对少女说："你愿不愿意跟我们走？我希望能多看到你。"

少女："那你得答应我，以后不能再对这些可怜的动物出手了。"

烬："我答应你。"

少女又笑了笑："我相信你。你可以叫我汐。潮汐的汐。"

汐，烬用力地记下了这个名字。这个名字温婉，惆怅，令他忍不住就想呵护她，让她不受伤害。

云殇的画笔，却没有停下来，画卷徐卷，将两个小小的身影，留在了手中的帛卷上。

他的衣衫在风中飞扬如春雪。

两个人，是一个世界。三个人，便是一个故事了。

汐的庖厨之术果然高明，她用野果、野谷做出的素鱼、素肉味道鲜美之极，博得了大家的一致称赞。

烬站得远远的看着她。他忽然觉得，她的笑容似乎能灼伤他，看着她的笑，他的心泛起隐隐的痛。似乎，在冥冥中有一条纽带，连着他与她的心。一旦她笑，这条纽带就牵动起他的心底深处那道不可触摸的伤痕，牵得生痛。

汐向烬走来。她攀上烬身边的一块大石，坐下来，望向天空，双腿在山风中轻晃着："我有一个理想。有一天，我可以发明一种食物，所有的生灵，无论什么种族、无论食草还是食肉，都喜欢吃它。这样，它们就不用再打来打去的了。你说，我这个理想能实现吗？"

她突然转头来，看着烬。短发萧萧飞扬，掠过山中的暮岚，就像是一只黑色的鸟儿掠过昆仑山上的积雪。

烬点了点头。他会帮着她实现的。

汐笑了，她拿出一个小小的玉瓶，扔给烬：

"要造出所有生物都喜欢吃的食物，就必须要取得天下所有生物的样本。我要走遍天下，见到每个人，都请他给我一滴血。见到每只生灵，都鞠一鞠躬，请它给我一滴血。你说，我要到多少岁，才能收集足够？"

烬没有回答，他只会聆听。汐兴高采烈地自己回答："我想，要到九百九十九岁才行！你说，我能活到九百九十九岁吗？"

烬点了点头。他刺破手指，将一滴血滴在玉瓶里，抛给汐。

汐笑着晃了晃玉瓶，收了起来。"你也要好好活哦，到时候我让你第一个先吃！"

远方的树下，云殇手中已经换了另一块帛巾，拿起画笔，将欢乐饮唱的众人一一描绘下来。

汐看着他，微笑道："云殇，你能不能给我一滴血？"

云殇专心作画，轻轻摇了摇头。

汐有些惊讶："为什么？"

云殇不再说话。汐轻轻撅起了嘴。她对烬说："烬，你帮我求一求云殇嘛，他一定会听你的。就一滴血而已！"

烬沉默了。

云殇决定的事情，是不会轻易更改的。他抬头，迎着汐期盼的目光。

"我一定帮你拿到这滴血的。你放心。"

第二天，烬对汐说："你会做海的味道的饭团吗？我没见过海，想尝尝大海是什么味道。"

汐自信满满地握起拳头，在他面前晃了晃："当然会，等我两个时辰。"

烬笑了笑，转身离开。

他迎着朝阳走了。中午的时候，他还没有回来。

云殇眉间的清淡，终于变了，他问汐："烬去了哪里？"

汐摇了摇头。云殇的眉头深锁："他的力量还未恢复，更无法控制。如果遇到强一些的对手，会陷身极为危险的境地。"

汐禁不住担心起来，放下了手中的饭团。

东方，突然出现了一道黄金色的剑气。剑光纵横，萦绕着天宇闪了几闪。汐忽然莫名地心慌了几下。

云殇脸色骤变，他驾起青鹿，向

剑气的方向纵去。

烬回来了。他一手紧紧握住射日剑，另一只手抓着一只巨大的龙头。他抬起苍白如纸的脸，勉强向汐笑了笑，便晕了过去。遍体鲜血，已将他的衣衫尽湿，看不出本色。

汐忍不住哭了起来。

云殇叹了口气："他失血过多，需要静养。"

室内，云殇默默地卷开袖子，将手臂割开一个口子，鲜血从他的体内流出，流进烬的体内。

随着鲜血注入，烬的脸上渐渐露出了一丝血色，云殇的脸却变得更加苍白，仿佛随时都会晕倒。但他没有顾得上喘息，迅速从怀中掏出几道灵符，小心翼翼地封住了烬身上的伤口。

云殇离开后，汐迫不及待地冲了进来。烬也苏醒过来，冲着她勉强露出了笑容。他的手中，有一个玉瓶，装满了血液。

汐忽然明白，那是云殇的血。烬独斗毒龙，几乎丧命，只不过是为她取得云殇的鲜血。

汐忍不住哭了起来。烬却笑了，"你做的海的味道的饭团呢？"

汐低下头，将饭团拿了出来。饭团已经被她挤得破裂，她把饭团掰成碎块，放到烬的嘴边，小心翼翼地喂他吃下。

月，宛如银盘，升起在昆仑山上。

第三章 黄帝少子

烬的伤好得很快。云殇说这是因为他修习的是太昊之术，日不灭则身不死，只能被封印于劫灰中，而不会被杀死。无论受了多重的伤，只要沐浴日光，先天真阳之气就会慢慢恢复。这也是"青阳"之名的由来。烬点了点头。他终于对自己的来历有一些了解。他又问云殇，他是怎么诱惑西王母造出青鸟族的。云殇静默半晌，脸上浮现起一抹阴云。

神魔混战之后，人、妖、魔三族逐鹿天下。人族与妖族联合封印了魔神蚩尤，实力大大增强，人族中也出现了剑仙这样强大的修真者。于是战争结束后，人族与妖族开始觊觎神明的力量，最终，在千年大战后，黄帝率领人族击败妖族，将妖皇封印在将军墓中。但此时，有一个人觊觎神明的无上威严，诱惑黄帝座下的邪神西王母，打开封印，盗出了蚩尤之血，重新创生出魔族中最为嗜血而强大者——青鸟族。

"这个渎天之人，就是你，烬。你从劫灰中醒来的责任，就是终结这场即将让天地沦为血海的魔劫。青鸟族由你而起，亦必须由你而灭。"

烬怔怔地听着。是的，这是他的责任。

云殇看着烬，他的目光仿佛能洞穿一切。他缓缓道，"后来青鸟族为了追逐力量，堕入魔道，以生人为食。她们吞噬各种生灵的血肉，实力大增，杀得昆仑山人族、半神之族联军大败千里。你发觉情况已经失控，追悔莫及，于是离开了青鸟族，想找到西王母，合你两人之力封印青鸟族。但西王母却从昆仑山上消失了，再也无法寻见。此时，青鸟族得知你的图谋，兵围昆仑山下，想要杀掉你。众叛亲离的你万念俱灰，最终放出射日剑中的太阳真火，将昆仑山烧为劫灰。

"而你，在劫灰中沉眠。千年过去了，新的昆仑山在废墟上诞生，青鸟族却因与你一战遭受重创，实力大损。终至于被人类联合万灵之力困在昆仑山中。昆仑之外，则是人类的天下。从此诞生了人王的时代。"

他静静地叹了口气："多么恢宏的时代。"

可惜，没有任何恢宏可以持续久远。当人类掌握了天下之后，他们便开始内斗，蜀山、昆仑、蓬莱三宗彼此攻讦，终至于实力大损。而蛰居昆仑山中的青鸟族，却在卧薪尝胆中重新夺回了主导权。

于是，天下安危悬于一人之手，只有他，拥有灭青鸟族、维护人类的力量。力量，亦即责任。

云殇注视着烬，缓缓道："你愿意承担这份责任吗？"

烬沉默着。他抬头遥望，昆仑茫茫，人类繁衍生息的大地，在他的眼前展开。

帝王将相，贩夫走卒。他们每个人的力量微不足道，却创造了不朽的文明。即使黄帝，蚩尤，西王母，诸天神魔，甚至他，都为之赞叹的文明。这流传的文明，才是最强之剑，令上古之神甘愿退出历史的舞台，将荣耀归还给人类。而只有他，神的后裔，尚徜徉在世间。他的责任，就是扫去嗜血的青鸟魔族。

他缓缓地点了点头。

云殇的脸上露出了一丝笑容。

"六龙射日剑以日为本源，力量无穷无尽。日不灭则力量无穷。当日你手执此剑，连西王母都要退避锋芒。但现在却连一条毒龙都赢得如此艰难。这是因为你在劫灰沉睡时，所有的记忆都已失去，包括如何去运用体内的力量。只有受控制的力量，才是可怕的。不受控制的力量，伤敌之前，先伤自己。我今有一法，虽然不能取回你本来的记忆，但可让你得到这世界上最古老的记忆，你必将能从这股记忆中，找到控制射日剑的方法。"

他的面容上泛起一阵肃然："杀死青鸟族女王！

"青鸟族中有一个血池，历代青鸟族人，都要割破手腕，将自己的血汇入血池中。这个血池集中了青鸟族所有的力量与记忆。只有青鸟族女王才被获准进入这个血池，汲取血池中沉淀的记忆。因此，历代青鸟女王都拥有传承自上古的记忆，精研各种秘法魔术。你若能杀死青鸟女王，将其鲜血淋遍全身，你便可以取得青鸟族历代传承的记忆，拥有可控制六龙剑的力量。"

但想杀死青鸟女王，谈何容易！如今的烬力量大减，几乎连一条毒龙都打不过。而任何一个青鸟族人都可随手屠龙。

这一计策，无疑是自寻死路。

烬没有说话，他知道云殇既然如此安排，就必定会有办法。

果然，云殇伸出手："你换上这些衣服。"

他手中拿着的，是一套女子的衣衫。烬觉得有些面熟，他突然想起，那是汐身上穿的绿衣。

为什么让他穿汐的衣服呢？云殇淡淡道："青鸟族嗜血，拥有族中最强力量的青鸟女王，受血咒的影响也最重。每到月圆之时，青鸟女王周身血液沸腾滚烫，必须要吸食少女的鲜血，才能压制下去。你穿上汐的衣服，乔装为她，埋伏起来，施以偷袭。那时她心浮气躁，功力大损，不难一击成功。"

烬点了点头。云殇既然说能够成功，那就必定有成功的把握。

云殇骑着青鹿，引着烬来到昆仑山北麓的一处平台上。平台极为清净，似乎是由一块大石削成的，隐隐有石纹透出。

烬裁短长发，将汐的衣裳穿了起来。他静静地立在花树下，阴影将他遮住了，几乎难以分辨。六龙射日剑藏在他的袖中，随时可以挥出。

云殇又嘱咐了他几句，便骑着青鹿离开了。月亮是那么圆，缓缓地在头顶流转着。他想到了自己的责任，汐甜美的笑容，仿佛一朵夜风中的花，突然绽放在他脑海里。他禁不住感到有些惆怅。

一声清啼，划破天际。

此刻，月轮正当中天，明亮的光芒将昆仑山照成一片惨白。烬忍不住

一惊，急忙从幻象中清醒过来。他握住了剑柄。

一只背生七彩之翼的青鸾，缓缓从天而降，落向石台。这只青鸾比屠杀剑仙谷村落的那些卫队所乘坐的还要大上几分，比烬搏杀的那只毒龙还要威猛数倍，精光闪烁，气势夺人。烬心中不由得有些忐忑。

青鸾的背上，虚虚地坐着一个人。与那些卫队不同，她身上穿着一袭轻衫，如烟雾一般将她拢住。一股威严而高华的气度隐然自她身上泛起，让人不敢逼视。落在石台上之后，青鸾恭谨地垂下双翼，侍奉她缓缓走了下来。她重重地呼吸了几下，举目张望。很快地，她看到了烬。

烬侧身坐在石上，右手隐在阴影里，紧紧握着剑柄。他的头低垂着，遮蔽着自己的面容。青鸟女王脸上泛起了一阵惊喜，快步向他走了过来。

她张开了双手。烬也没有想到，她此时的手，竟是那么绵软无力。传说中那可以洞穿星辰、催灭山岳的力量竟无影无踪，她此刻仿佛只是伸出手，伸向一个等候已久的人。

烬猝然跃起，抢入了青鸟女王的怀中，剑锋上的九点日芒猛然炸开，一声裂响，九道耀眼的光芒全部没入了青鸟女王的胸前。半柄长剑，深深地刺入了她缠绕着暗赤色血纹的体内。

青鸟女王全身陡然一震。她的脸上露出惊骇，慌乱，恐惧，疑惑的种种表情：“你……你不是……”

她的面容猛然变得狞厉，双手一展，十根指甲寒光尽现。她陡然一声长啸，明月倏地一暗，仿佛天宇中的光芒被她拢在了手中，化成漫天暴雪，向烬猛然轰击而下。刹那间，烬仿佛感到整个天地都在崩塌，身体就像是暴风中的蝴蝶，随时都可能被撕成碎片。他一咬牙，全部力量都贯进了剑柄中。

六龙射日剑发出一阵酸涩的长鸣，一寸一寸没入了女王的身体。女王的惨啸声几乎让烬忍不住想放弃，但他坚定地顿住了脚步。终于，他的手触到了女王的身体。整柄剑，都嵌在了赤红的血纹中。啸声戛然而止，鲜血从剑柄处涌出，向烬涌了过来。那些血是黏稠的，带着极为浓重的腥气，紧紧攀附着他的身体，跟他融合在一起。他像是被这些血包裹着，成为它的俘虏。他心底忽然兴起一阵惊恐，却已无法摆脱这黏赤之血的掌握。

他变成了一个血人，他的思绪，也陷入了静止。广大的知识以及记忆，立即将他充满。多到他无所适从，只能呆呆地看着，看世界变幻生息，轮回生灭。他心底忽然兴起了一个热切的期盼：他能不能从这么庞大的记忆中找出自己？

但他随即失望了。这些记忆虽然庞杂，却没有一丝一毫是关于他的。他缓缓张开眼睛，却感到了一丝惆怅。

青鸟女王的身躯已经干涸。他轻轻一抖，将青鸟女王的遗蜕丢在地上。他的目光横过六龙剑，剑身上黏稠的光芒在他的目光中分解成一缕缕，每一缕都有着不同的姿态，代表着不同的力量。九点日芒明亮闪烁着，太初之时就存在的种种剑技，在他心海中一一呈现。

他抬头。天地万物立即被拉扯到无比之近，争相将它们的秘辛讲给他听。他在瞬息之间就能觉悟千年，亦可在举步之间游历天下。他已能将六龙剑中那无穷无尽的力量纳为己有。

他只看了那青鸾一眼，青鸾便发出一声惨鸣，落荒而逃。

他的目光垂下，看着已化为蝉蜕败叶般的青鸟女王，忽然没来由地发出一声叹息。

第四章 青鸟魔族

突然，那只青鸾的身影又出现在天际。它虽然很害怕烬，但仍很不情愿地落在了石台上。它背上的人，匆匆跃了下来。

烬的眉峰忽然一震。竟然是汐。

她的面容是如此凄婉。她一步步向烬走去，但她的终点，却不是他。她缓缓跪下，将青鸟女王的尸体抱在怀中。一低头，泪水纷纷落下，月光下，她的肩膀不住抽搐，任由无际的悲痛在身体上恣肆冲撞。

烬心头忽然涌起了一阵惊惶。汐缓缓抬起头，看着他：

“我骗了你，其实，我真正的理想，不是找一种全部生灵都可以食用的食物，而是想为青鸟族找一种代替品，让她们不用再嗜血。所以我才想收集所有人的血。我相信，一定是血液中藏着某种力量，让她们这么渴求。如果找出这种力量，用另外的方法复制出来，她们就不会再嗜血了。那时，她们就不再是人类的敌人了，不是吗？”

她抬起头，含着眼泪与希冀：“我们就不用再打打杀杀了，不是么？谁也不用再消灭谁了，不是么？”

烬很想回答她，但他却不知道该如何作答。

这个世界，青鸟族还有人族，幸福以及悲伤，正义以及邪恶，对他来讲都是陌生的。只存在于上一世不可知的记忆，存在于自己的想象，或存在于云殇的述说中。

他极力想去体会，却始终感觉不到丝毫真实。

或许，只有云殇知道答案，他回去后一定要好好问问他。

他走到汐身旁，俯下身，想安慰她，却不知道该说什么好。

汐抬起头，静静地看着他，脸上的希冀慢慢变成了失望。

她垂下头：“或许你早就看出来了，我……其实不是人类。我的真实的身份，是青鸟族的王储。我不叫汐，我的真名，是月汐。”

月汐，这个名字，一样美丽——烬在心底对自己默默说着。

汐擦干了眼泪：“你杀了我的母亲，我本应该恨你的，但不知为什么……”

她没有说下去，只是勉强笑了笑。“她只是将你当成了是我，所以放松了戒备。如今，我必须回去，进入血池，成为下一任青鸟族的女王，担当起全族兴衰的大任。这是我的责任。我从小是个不听话的孩子，不肯好好用功，却想着化解青鸟与人族的血怨。母亲从小就对我很失望，她唯一的愿望，就是在她死后，我能担当起自己的责任来。我……我不能让她失望。”

她的声音越来越低。

“我们，真的要厮杀成仇吗？”

她的目光，忽然变得苍凉，看着烬。

“难道，不能有一个新的未来，人族跟青鸟族放下仇恨，共同在这片大地上繁衍生息？”她哽噎着顿了顿。“我们，一定要成为敌人吗？”

她抬头，怔怔地看着烬。

烬握着剑的手抽搐了一下。

迷朦的泪光后，是月汐苍白而甜美的脸。一定要成为敌人吗？

青鸟族古老的记忆在他心底翻滚着，却都是厮杀，背叛，暴戾与残虐。他痛苦地思索着，却无法给出一个答案。

汐的眼眸渐渐黯淡了下去。她抱起女王的尸体，跨上了青鸾。

“我只希望，我们两人不要在战场上相见。”

她静静地说着，静静地远去。

烬张开了双手，似乎想要抓住什么，但，汐就像是一缕风，那么淡，那么柔，却无论怎么用力，都无法抓住。

无法地久天长。

黎明之前，是最黑暗的时刻。

这个时刻，却最适合于狩猎。因为，这一刻，经过了漫长的黑夜，野兽们都变得困倦，警戒心也放得最低。

人类最精良的猎手，就趁着黑暗的掩护，悄悄逼近了它们的栖息地。

在昆仑山的南麓，有一片平整的洼地。雪融后的水在这里汇集，形成一片极大的湖泊。成千上万的候鸟在秋季飞到这里来，稍事休息后再飞往更温暖的南方。湖边也会聚集大量的野兽，有些是在这里生息，有些则遵循着远古茫茫的迁徙习性。

湖的北侧，有个半月形的湾，无数飞鸟晚上停泊在湾的尽头。而另一头，则聚集着几大群草食性的羊、驼。有些小型的食肉动物逡巡在兽群的外围。

它们丝毫没有觉察到，狩猎者正在逼近。

突然，一声苍茫的号角声响起。无数支利箭从黑暗中射出，立即有上百头野羊中箭，惨叫着摔倒在水泊里。其余的野兽立即被惊醒，忙乱地嘶鸣着四处奔逃，乱成一团。

这时，几匹马从黑暗中奔出来，整齐地奔驰着。兽群最外围的野马群立即本能地归成一队，跟着这几匹马奔了起来。而羊群、驼群在慌乱中也跟着野马群狂奔。几匹马率着这庞大的兽群，围着湖边跑了起来。它们不断地绕着圈，跑过人类的埋伏点。每经过一次，就有大批的箭矢射出，兽群遇袭，奔跑得更加疯狂，却始终延续着本能，跟在领头几匹马的身后。

仅仅过了半个时辰，就有上千头野兽倒在了湖边。整片湖水都被染成了淡淡的红色。鸟群惊飞，在半空中凄厉地叫着。

直至太阳高照时，这场猎杀才宣告终结。

无数野牛野羊的死尸挤压在湖边，深陷在泥泞中，被一次次奔过的兽蹄碾压成千疮百痍的残骸。猎人从埋伏处走出来，挑选着品相比较好的猎物。有些兽在将死未死之间，一面被拖曳着，一面惨叫。他们不理会，欢快地唱着歌，成群结队地扛着猎物，向村子走去。

至少在这个冬天，他们可以衣食无忧了。

烬带着六龙射日剑回来时，正好看到一队队猎户满载而归。看着人类手中的猎物和脸上的笑容，不知为什么，烬的心里突然涌起一阵迷茫。

然后，他找到了云殇。

云殇的笑容中有种淡淡的欣慰。因为，他看到了烬的力量在增长。如果说之前的烬，是一条无法控制自己力量的毒龙，那么，现在的他，就已经蜕变成了一条应龙，飞舞天地，无人能敌。

他终于有了灭绝青鸟族的力量。

但烬的眉间却锁满了困惑。

“我……我真的必须灭掉青鸟族吗？”

“是的。你必须如此。”云殇的回答不容置疑。“这是你的责任。”

是的，这是他的责任。这更是他的桎梏，他只能这样做，没有别的选择。

“可是……我们不也在吃别的族群吗？你看，我们也要打猎，山猪、狸、豹、羊、鹿，我们猎杀它们，吃它们的肉，喝它们的血。如果我们觉得青鸟族猎杀人类是邪恶的，那我们为什么还要猎杀兽类呢？但我们每次打猎回来，都欢欣鼓舞，那我们为什么唯独厌恶青鸟族呢？非要将她们灭绝？”

他望着云殇，他眼中的疑惑，真诚而稚气，天真而荒唐。这亦是他心底的疑惑。他的责任，被重重疑惑包围着，让他自苏醒以来，一直如拖着枷锁般踉跄前行。

云殇沉默了。

“或许……或许是因为我们是人类……”

云殇叹了口气。他的语调中，也有一丝黯然。

“烬，我想该是时候，让你自己来决定了。明日凌晨，太阳初升之时，我会率领六长老及全部人马，在此等候你。如果你决定去，那么，就率领我们攻入青鸟族，灭绝这个本不应该出现在世界上的邪恶魔族。如果你决定不去，那么，我们会自己杀过去。就让人类的希望以及文明，在这一战中葬送，免遭凌迟。”

说着，他驱赶着青鹿，转身，向营地深处走去。

将烬一个人留了下来，留在那苍白的月色中。

烬呆呆地站立着。

云殇将选择权交给了他，让他自己决定。

他已拥有伟大的力量，没有任何人能逼着他做他不想做的事情。或许云殇可以，但云殇并没有这么做。云殇将烬留下来，是让他想清楚，究竟什么才是他自己的责任。

烬双目中突然闪过一阵恐惧。这正是他最不愿意面对的。

如果连自己是什么都不知道，他又怎会知道什么是自己的责任？他又怎会认可自己的责任？

他是谁？他苦苦地思索着。

六龙射日剑内有无穷的力量，他想打败谁都能做得到。但，此时的他，却感觉到是那么无力。

他的眼前，仿佛出现了两个影子。一个影子是泪眼相望的汐，另一个影子是决然离去的云殇。两个影子都企图说服他，但指向的方向，却截然不同。

他该去向何方？他该选择什么样的方向？

极盛的月光下，烬抱住了头，发出一声痛苦的长嚎。

第五章 天阶尽头

太阳初生的时候，亦是一天最明亮的时候。沉睡了一夜的人，这一刻的力量与信心都增至最大。人类的勇气已被压制得太久，等待这一次爆发。

这，亦是决战的一刻。

云殇骑在青鹿上。他身上仍然是那件长衣，像是落在山石上的云。他的身后，六大长老披剑而立，身穿华服，威严宛如天神。再往后，蜀山、昆仑、蓬莱三派弟子冠盖云集，每个人脸上都是慷慨激昂的神色。

这，亦是赴死的时刻。为了生存，抑或为了信念。

他们都在等待烬。

六大长老的脸上，显然都有犹疑之色。显然，他们并不觉得云殇这样做是对的。为什么不说服烬呢？让他自己胡思乱想，谁知道他会想出些什么来？上古之时，他就曾率领青鸟族挑战过天帝，谁能保证他不会再度背叛人类？

但云殇的脸色却很平静，他微微仰着头，看着日轮。

他知道烬一定会来。

日上三竿，炎火炙烤着大地。一轮太阳冉冉自地平线的另一头升起，向这边行了过来。

那是烬。日芒从六龙剑上腾起，将他全身笼在其中，仿佛变成了另一轮太阳。但他的身上却衣衫褴褛，双目中布满了血丝，显然，昨夜一夜未睡。

他来到云殇面前，止步，不说一言。

云殇也不再说话，只是挥了挥手。大军向昆仑山顶压去。

青鸟族居住的，是昆仑山的顶端。越过雪线后，巍莽的昆仑山还有很长的一段路，才能到山顶。从山底往上看，昆仑山顶永远隐藏在云雾之中，宛如戴着荆冠的王者。但一越过雪线，踏入云中，则景象陡变。

沉沉的云雾漫延于足下，似是大片的积雪，却又乘风变幻，倏为山川树木，倏为亭台楼阁，却又皎洁无尘。空中更无点云片雾，只有虚苍苍的天，凌空悬着，蓝得就像是被倒立的湖泊。日

月的光芒，竟同时出现，在山顶放出同样的光明，旋绕着昆仑山。

无昼也无夜。

这里，是通明世界。气候温暖湿润，和风舒疏，万古常春。不时有巨大的青鸾飞起，在空中翔舞出优雅的姿态。随着日月的轮转，宏伟的虹桥间或挂于云海之上，上面影影绰绰地点缀着几个影子，便是通晓上古仙术的青鸟魔族。

在山的最顶端，遥见一株巨大的古树披拂着十数里的枝叶，生长伸展着。那就是青鸟族的根基重地。传说，古树根部就是青鸟族的血池，而古树之顶，则是太阳升起、陨落的地方。至于古树的主干，便是昆仑天梯，上通天界。

西王母，正居于天界之中。

云殇挥了挥手，命令大军沿着崎岖盘旋的山径，向古树行去。

奇怪的是，一路上并没有人前来阻拦。云殇静默不语，他对昆仑山顶的地势极为熟悉，不多时，就率众来到了古树之前。

只有站在它前面，才能体会到这棵树究竟有多大。没人能说的清，究竟是昆仑山孕育了它，还是它孕育了昆仑山。它的树干伸展着，一直插入青冥的天中，甚至，有些枝叶已经不见了，似乎已进入了天界。

它，就是人间通往天界的天梯。

云殇深深看了古树一眼，低下头来。

古树之前，青鸟族人全部披甲执剑，列出整齐的阵型，迎接着人族的大军。似乎预感到这一战的重大，她们几乎倾巢而出。

青鸟族人数并不多，仅仅只有两百多人。但秉承西王母血脉而生的她们，几乎全都是最强大的战士，每个人都可以生裂虎豹，劈山崩石。

如果没有烬，她们可以轻易地将人数超过十倍的人族联军撕成碎片。但此刻，浑身散发着金黄色太阳光芒的烬，竟令她们本能地感到畏惧。她们在射日剑的光芒下轻轻瑟缩着，等待着她们的女王，引领她们取得一场胜利。

她们相信，在血池中诞生的新的女王，一定拥有振兴族群的力量。

古树的枝叶，忽然发出了一阵颤抖。巨大的根茎，缓缓分了开来。

幽深而逼仄的血池，从古树的根部露了出来。池中的水混浊、血腥，透着暗红的气息，仿佛千万年陈腐的血浆。池水在不住地涌动着，似乎有什么东西正缓缓从池中诞生。

烬忽然有一瞬间的失神。然后，他看到了汐。

她的黑色短发，只一夜间就已变得极长，皓白如雪，沉沉地披拂在她的背后。这种发色，是青鸟族独特的颜色。暗赤色的战纹在她的身上蔓延着，从双腋之下透出，飞舞盘旋，形成隐秘而古老的符文。战纹随着她的动作、呼吸，暗暗地搏动着，似乎她全身的血脉都透出了肌肤，镂刻成这些妖异的纹路。遍体的战纹在她眉心处聚结，合成一个淡淡的月轮。月光笼罩着她，她的身体仿佛已成为虚影，将天地万物笼于其中，仪态万千。

烬心底忽然闪过一丝失望。

汐看来是如此陌生，不再是他熟悉的、眷恋的汐了。

只有那未被战纹覆盖的眼眸，还浮动着最后一抹哀伤。

汐看着烬。

看着如太阳一般燃烧着，力量恣肆蓬发的烬。他已不再是她熟悉的那个不愿说话，将什么都藏在心底的少年。

现在的烬，就像是天神。只能仰望，不能偎依，不能靠近。她的心底泛起一丝痛楚。

今天，昆仑山日月同悬，祥瑞盛极一时，青鸟族的长老们都说，这是她即位的天兆，但她却要与他血战。

灼烈的日月之光，让昆仑山宛如琉璃世界，一切都通透无碍。但汐与烬交汇的目光却不能交融在一起。他们中间仿佛隔了一座昆仑山，只能绕着峰峦遥遥相望，却不能执手相依。

汐轻轻叹息一声。

"难道，我们必须要厮杀吗？你与我，必须要有一个人死去？"

烬沉默，无法回答。

汐拿出那只玉瓶。那是烬为了完成她的愿望，不惜斗杀毒龙，失血过多而取得的云殇之血。汐将它贴身藏着，每次抚摸着瓶身，她都会觉得，自己绝不是个不切实际的空想者，她的理想一定会实现，因为有烬。

但现在，烬却提着光芒四射的剑，站在她面前，成为她最大的阻力。而她自己，却变成了他心中的恶魔。

她紧紧握住玉瓶，呈到他面前。

"还记得我说过的那个理想吗？我一定会找到一种替代品，替代血液，供我族食用。那时，我族就不用再跟人族争杀了。你答应过我的，要跟我一起实现这个理想。难道，你现在忘了吗？

"你不想，再跟我一起，把这些玉瓶一支支装满吗？"

她眸子中的凄伤，让烬忍不住一震。她描绘的是多么美好的理想。青鸟族不再嗜血，跟人族一起携手居于大地之上。

而他，也可以跟汐一起厮守，直至千年万年。那时的岁月，会是多么的美好。

汐看出了他的犹豫，眼中泛出一丝笑意，走上一步，擎起了他的手。

那一刻，令他忍不住，放弃手中正燃烧着光芒的长剑。

"青鸟族永远都不可能放弃嗜血的本能。你永远都不可能找到替代品，永远都不能！"

云殇冰冷的声音从远处传来。烬的手忍不住一阵抽搐。汐回头注视着云殇，厉声道："你又怎会知道？"

"因为这是你们的罪。"

云殇的话，就像是针一样，刺进了汐与烬的心："你们两人，都传承了青鸟族的记忆，你们当然知道原因，只不过不愿意去承认罢了。"

烬身子颤了颤。青鸟族记忆深处的那份残酷、虐烈，忽然化成了一团火，烧灼着他的灵魂。

"因为，你们曾亲口吞噬了创造自己的人的血肉！

"当年，青阳诱惑西王母，重造出魔族中最为强大的族群，跟人族争夺大地。西王母重造出青鸟族时已耗尽了心血，陷入了沉睡。但你们这些秉着贪欲而生的生灵，竟控制不了自己的饥饿之念，杀死了西王母，嚼吃了她的血肉！毫无感恩之心、只依本能而行的魔族，你们从降生的那一刻就堕落了！西王母之血的味道印在你们灵魂的最深处，你们永远无法忘掉那种滋味！而你们从此再也无法找到任何东西，可媲美神明的血液！因此，你们的饥渴才会越来越强烈，只有同样是从神明血液中诞生的人类血肉，才能稍稍压制你们的疯狂。

"那么，我问你，你能制造出媲美神明血液的食物吗？

"你能创造出神明吗？"

他冷冷的话语，击碎了汐眼中最后一丝希冀。

如果，她能收集天下所有人的血液，或许，就能制造出替代血液的食物来。但青鸟族真正渴求的，并非是人类的血液，而是神明。

她，能制造出神明吗？

更让她绝望的是，云殇将埋藏在青鸟记忆深处，连自己都不敢忆起的罪，血淋淋地揭起了。她们，吞噬了自己的母亲。那创伤流出的血，至今还从古树上滴下，滴进血池里，成为她们的立族之基。她们至今，还凌迟着西王母的肉体。

难怪，无伦她们如何呼唤，都得

不到西王母的回应。她们以为西王母背弃了她们，但真正的背弃者，却是她们自己。

“如果不灭绝你们，迟早有一天，你们会吞尽世间的一切。而那时，渴欲无法满足的你们，就会吞噬自己……”

汐跌倒在地，云殇的话几乎击溃了她，让她感受到自己的每一丝呼吸，都是垂死挣扎：“不！我们将想尽一切办法，召唤出西王母，我们一定能做到的！她是神明，她是不灭的！她一定会原谅我们的，因为她是母亲，无论孩子犯了什么过错，母亲总会原谅孩子的……”

她的凄厉的呼唤，似乎是向冥冥神明发出的救赎的哀恳。

——但，没有神明回应。

云殇看着她，冷冷地看着她。

缓缓地，他退后了一步。于是，与汐相面对的，是烬。烬手握长剑，浑身燃烧着金色的光芒。

汐的脸上突然浮现出苍白的笑容：“烬，相信我，我们一定能找到办法。”

她昂面看着她，目光坚定而凄伤。

烬的心底染满痛楚。他看着她，她的哀恳在今日，他的回答，却在昨夜。

在那个痛苦的，如凌迟一般黑暗的昨夜。

于是，他用金黄色的光，将自己包裹起来，让自己痛苦的眸子，隐藏在极度的光明中，没有人能看得见。

连汐都不能。

第六章 日月双生

日月同辉的昆仑山顶，突然晃起了一阵骚动。

早就备受饥渴折磨的青鸟族人，终于忍受不了这么多食物罗列眼前的诱惑，开始攻击人族。一头头青鸾列阵而起飞舞在云雾中，不时伴随着凌厉的剑技从空中怒射而下。凄厉的啼叫贯穿长空。

昆仑、蜀山、蓬莱三派弟子纷纷喝骂着，飞起剑光迎战。但青鸟族的战力实在太强悍，才一接阵，数名蜀山弟子就被凌空挑起，斩成碎片。血雨漫空，纷纷洒下。

粘稠的血腥味刺激了更多的青鸟族人，她们纷纷欢啸着，驱赶青鸾飞上空中，让鲜血尽情淋在自己身上。随着青鸾舞空，她们不由自主地发出一声声短促而压抑的啸叫，向着人类疯狂扑击。青鸟族自上古传承的种种邪术异法，也随之倾泻而下，在日月的照临中，绽放出一朵朵赤红的血花。

不时，有一头青鸾被密集的剑光斩落，在空中炸开。但更多的，却是三宗弟子，被青鸟化为血雨。

双方人数的对比在迅速地改变着。空中粘稠的血腥，也越来越重。

云殇的脸依旧平静。他手中的帛卷，在画笔的追摹下一点点铺开，将这惨烈的一幕囊括其中。

他的眸子静静地看着烬。看着他和汐生死相搏。

烬身上的光芒，越来越强烈。

汐注视着他，终于悠悠一声叹息。这是最后的战役，是人族、魔族争斗千年的终点。终于在昆仑之巅展开，没有任何人能阻挡得了它。

而她与烬的一战，也势在必行。

她选择了自己的责任，回到自己的母族，继任女王。而烬也选择了自己的责任，守护人类，灭绝青鸟族。

她们是在同一个夜晚做出这样的选择的。从此，他们无法再相守相恋，携手此生。

现在的他与她，难道不是在命运的车辙里，冀图借对方的拥抱，获得短暂的温暖？那么，何妨尽情一战，令缱绻之情，化为相思，放对方以自由，从此相忘于江湖。

她惨然一笑。

“我们同时使出最强的一招来，好不好？”

“这样，不管谁杀死谁，死的那个人都不会太痛苦。”

烬轻轻点了点头。

他能做到的，也仅此而已。

汐发出了一声清啸。

巨大的青鸾，在她身后张开双翼。七彩的长羽跟她的双手攀附在一起，激烈地旋舞着。她曼妙的身躯在日月光影的轮照中跳动，血之渴欲与生之灿烂不停地在她身上绽放、隐灭，宛如一张猩红的曼荼罗图案。

她的眸子紧紧闭着，她的欲望，在这一刻完全释放，化为无数隐形的飞羽，在昆仑山顶盛放。

烬也闭上了眼睛。这一刻，他的心中，只有剑。只有那把跟随着自己，无论多少生，多少死都从不曾背弃过的六龙射日剑。他把自己所有的坚定，都灌输进了这把剑中。

带着他痛苦的信念，带着对人类的未来的期许，对文明的传承信仰，也带着神明对众生的慈悲，化为单纯一剑。

化为他们最后的缱绻，最后的对彼此的拥抱。

相濡以沫，不如相忘于江湖。

刺出。

烬忽然觉得心中一阵轻松。他从没有这么轻松过。那一刻，他竟忍不住微笑了起来。

温暖的触感，缓缓从剑锋上淌下，循着他的手心，浸湿他的肌肤，一直钻进他身体最深邃的所在。他仿佛听到一声轻轻的呢喃，在他的耳边萦绕着。无数相同的记忆，轻轻地印在他的心上。

每一丝都是已经知道的，却又重新忆起了一遍。

只有一丝些微的不同，在倾诉着一个充满幻想的少女的一生。那一袭绿衣在空中绽放开飞扬的裙角，萧萧短发宛如暮鸦掠过昆仑山上的积雪，盈盈相望，在向他倾诉着那虚无缥缈的理想，就像是一场梦。

他能感到汐的身体，在他怀中渐渐冷却。

烬笑着，却不觉泪流满面。他闭着眼，长剑猛然挥出。

空中高速飞行的青鸾，像是忽然受到了极强的力量的冲击，猝然惨叫一声，一团火光从体内爆开，化为灰烬坠落。

烬的长剑一下一下挥着，每挥一次，就有一头青鸾陨落。他不知道自己为何为挥剑，只知道，这是他的责任，他必须要完成。

他必须要完成，否则，他的生命还有什么意义。

他挥舞着，直到昆仑山顶，响起一阵欢呼。

那个嗜血的，如梦魇般盘绕在人族头顶的青鸟魔族，终于在他的剑下，被全部灭绝。

烬跪了下来，抱住汐。

汐就像是一幅画，她的笑，她的娇憨，她的天真，都用灰暗的色彩涂在了这幅画上，深深嵌入了烬的灵魂。刹那之前，她还带着苍白而甜美的微笑，和他诉说着自己的理想，她还痴痴看着他，哀恳而从容。

而今，她却不能言，不能动，任嫣红的鲜血染尽了昆仑山的土地。

烬伸出手，替汐擦拭着血痕。她的肤色是如此皎洁，不应该被血污玷染。她虽承继着上古以来的血咒，但她却是唯一片尘不染的存在。

没有任何罪孽，可以强加在她身上，因为她有一个纯净的灵魂，善良而坚强，柔软而执着。

当人们在谈论罪愆、救赎时，她在世间孤独地行走着，搜集着所有生灵的一滴滴鲜血，也收藏下让这个世界归于和平的每一滴希望。

她的孤独，是她的原罪，却将她与她背负的割裂开，成为天上地下，唯一的纯真。

如果这世间真有西王母，她的诞

生，就是西王母对青鸟一族的宽恕。

如果说青鸟族秉承弑母之罪而生，她就是从血池中诞生的、唯一纯洁的女儿，她来到这个世界，就是告诉所有人，该怎样获得母亲的原谅。

她不应该死。

她不应该为她没做过的、却不得不承受的负责。

不知过了多久，烬终于将她的脸擦拭干净。

此刻的她看上去是那么美丽，在被死亡紧紧拥抱之后，她终于放下了力量、责任、以及嗜血的命运，得到了真正宁静的安眠。

——她的宁静，应该让每个正在欢呼着的人感到羞愧。

烬轻轻合上她的眼睛。

“走，我带你去。你一定会复活的。”

他轻轻地在汐的耳边呓语着，他跨过沉醉在胜利的喜悦中的人们，向那棵古树走去。

人类在最艰难的时代得到了最期盼的胜利果实。他们终于打败了青鸟族，将之全部灭绝。在云殇的指挥下，战斗力最强的三宗弟子们组成了战阵，扫荡着青鸟族的残余部落。剩余的只是些老弱病残，他们轻易地就将之格杀，不再遭遇什么抵抗。

大多数人都在这一刻尽情地欢歌着，庆祝这来之不易的胜利。

他们打开青鸟族的宝库，将青鸟族所有的珍宝都拿了出来，披挂在自己身上。于是，他们每个人都成了帝王。青鸟族的尸骸被斩裂，堆积在地上，形成一个又一个赤色的山丘。这一刻，他们成为昆仑山的主宰，任他们如何张狂，都不过份。

甚至，没有人觉察到，烬正在离开他们。

他们不需要烬了。

烬抱着汐，沿着古树的躯干向上攀援。这棵树虽从外表看去那么宏伟，覆压着昆仑山，但，只有凑近了才能发现，它其实早已开始枯萎。它的叶，是枯荣参半的，只是山顶日月的光芒太强烈，将干枯也照成了鲜浓，才给了人们以枝叶繁茂的假象。

它的主干已经裂开，沿着纹路与年轮，绽开一道道狞厉的沟壑，将它割裂得支离破碎。

也许，从西王母被蚕食时开始，它就已经死去，只不过神明陨落的黄昏，总是那么的漫长。

烬踏着干裂的纹路，渐渐感觉风强了起来。低头时，已经看不清凡俗的喧嚣了。人类沉迷的疯狂欢呼，变得虚弱而空洞，无法传到这么高的空冥。只有那株古树，仍然在日月的陪伴下郁郁苍苍。

烬紧紧抱着汐，汐的身躯已经冰冷。在这无人的空旷处，烬连人带心都已冷去。

他终于完成了自己应做的事情。他也因而得到了自由。

从此，他可以不再关心人类，所有的心思，只用放在怀中的这具躯体上。他只想要她的温暖。

他一步一步走着，罡风几乎将他的血与肉全都吹走，但他仍然坚定地踏在树干上，不受阻挠。他的心志是坚定的，只要有了方向，哪怕一百年才迈一步，他也一定能走到。

“等着我。”

他在心底轻轻许诺。

第七章 昆仑图卷

终于，或许有那么一刻，他忽然失神了一瞬间，来到了一个神奇的世界。

时间或者空间仿佛都在这里失去了意义。凡间的一切仿佛都可以在这里看到。世间纷繁芜杂的一切在这里也变得简单。智慧则膨胀到无穷无极，只需略一思索，便可洞察前生后世。

这里，就是天界。青鸟族被创造的地方，也是西王母最终沉埋之处。

但这里，天阶的尽头，却没有西王母，没有不死仙药。

烬的脸上露出一丝茫然，他抱着汐，在迷雾中寻找着，却一无所获。

眼前，忽然出现了一个人影。

云殇。

他仍然骑在那头青鹿上，他手中的画卷无终也无始。他的双眉缓缓垂下，神色依旧那么平静，仿佛青鸟族全灭的结局，也不能让他稍有欢愉。

长长的衣袖，仿佛天际唯一的流云，流泻在他淡卷诗书的从容中。他静静地立在烬面前，挡住了他所有的去路。

烬停下来，怔怔地看着他，下意识地将汐抱得更紧。

云殇淡淡道：“传说西王母处有不死之药，凡人若服一粒，便可长生不老，若服两粒，便可飞举成仙。纵然身死，只要魂魄不散，服之立即复活。你来这里，便是想得到这种药，救活汐，是吗？”

烬点了点头。汐可以死，青鸟族可以灭绝。他可以挥出那一剑，只因为他知道有不死之药的存在。他会拼着身化成泥，血化成灰，也要登上天梯，取得不死之药，令汐复活。

那是他能给她的温暖。

云殇淡淡地笑了笑，他的笑容亦像他的人，从容而伤感：“但你可知道，这世上，从没有不死药。如果你相信真有所谓的不死药，你怎还会相信西王母已死？”

他的笑容中泛出一丝讽刺：“一个最终归于灭亡的神明，怎么可能造得出不死药？既然药名不死，她为什么却死了？”

烬如蒙雷击，他的双手几乎抱不住汐的尸体。他竟为了这个虚无飘渺的传说，杀死了汐！

云殇看着他，脸色有些冷漠：“天阶尽头早已是一片空无，没有西王母，没有不死药。而你亲手杀死的汐，永远也不会复活。”

烬怔怔地，说不出话来。

是的，连天阶尽头，也没有了神明。从此，人类将成为这片大地的主宰，文明将传承，众神将甘心隐退。总有一天，人类将证明，他们比神明还要伟大。

但，若是他的心从此缺失了一半，这些又有什么意义呢。

云殇望着他，他的痛苦映留在云殇的眼睛中，却已仿佛痛了千年。

“现在，或许是让你知道真相的时候了。难道你没有怀疑过，为什么我对西王母跟青阳的事情知道得那么详细，而你，却什么都不知道？其实，并不是因为你失忆了，而是因为你的确不知道。”

他凄凄一笑。

“因为，真正的青阳，是我。”

烬的头倏然抬起。

“什么？”

他放下了汐的尸体，踉踉跄跄地冲上前来，抓住了云殇的衣襟，仿佛抓住生命中最后一根救命的稻草。云殇静静地看着他：

“远古众神的时代，诱惑了西王母，创造青鸟族，率领着她们逆抗天帝、争夺天下的，是我，不是你。亲眼目睹着西王母被她亲手创造的青鸟族撕裂吞噬的，是我，不是你。在即将胜利的前夕，背叛了青鸟族，并用太阳天火将之几乎焚烧干净的，是我，不是你。”

云殇淡淡说着，仿佛在说一件与自己无关的事，但他的语言中，有着不容置疑的威严。

“我才是那个祸乱的肇始，污秽与背叛的源头，将神明的秩序搅乱的天帝之子，青阳。”

他徐徐退下衣衫，他的身上，残留着天火灼烧后触目惊心的痕迹，竟与那些青鸟族人身上暗赤色的战纹有着惊人的相似。他的双腿无力地垂下，经脉已全部凌乱。

——这是天火灼烧的结果。从

此，他变得毫无力量。空有天下绝顶的智慧，无人能及的知识，却半点都用不出来，只能依赖烬。

烬死死抓着他的衣襟，太阳真火完全不受控制，从他身上喷涌而出，灼烧着云殇的肌肤。更多的日纹透进他孱弱的躯体里，侵蚀入他的灵魂。

但云殇的眼眸仍然淡淡的，仿佛这具躯体根本不属自己，又仿佛经历过千年的伤痛后，他早就对这样的痛苦习以为常了。

他注目着烬：“对不起，我欺骗了你。灭绝青鸟族，本是我的责任。”

烬紧紧盯着他的目光渐渐变得无力，变得绝望：“那我呢？”

“对不起，我也不知道你是谁。”

仿佛一道惊雷，在烬的脑海里轰然炸开。

不是他的责任。根本就不属于人类。没有人知道他是谁。

但他却已为这份责任，亲手杀了汐。在那个凄伤而血腥的夜中，他亲眼看着她跨乘青鸾而去，而又选择了背负起那沉重的责任。

而今，却要告诉他，这些与他毫无关系，甚至，根本没有人知道他是谁。

他瞬间失去了理智，冲着云殇嘶声大喊：“你知道吗，我选择了责任，只是因为我相信你！只是因为，我想若是你来选，你一定会这么做！”

云殇的脸色变了变。他的眸子中露出了一丝痛苦之色。或许，这是自他亲眼目睹着西王母被裂食之后，唯一流露的痛苦。

“对不起。”

但，没有任何歉意能够阻挡得了烬绝望的愤怒。他身上的太阳之火轰然爆发，惨烈地嘶吼道：“我要杀了你！我要烧尽所有的一切，包括人类！我要让这个世界为她殉葬！”

云殇倏然抬头，轻轻放开袖子。

他一直在描绘着的那幅画卷，从他的袖子中展开，落了下来。他绘制了千年，终于，在这一刻完结。

那是一幅关于快乐的画卷。

画中每个人物，脸上都洋溢着笑容。他们跳着，唱着，劳动着，生活着，幸福着。他们或为士，或为农，或为学，或为商。但无伦他们为什么，他们都是自己的主宰。他们辛勤耕耘着，就有收获。

他们奉献着，就有回报。

这个世界，没有青鸟，没有神明，只有人类。这个世界，草木丰美，牛羊成群。

这个世界中，有他曾看到的，听到的，想到的，念到的所有的人。

六位长老，三宗弟子，剑仙谷的村民，天下的百姓，甚至还有烬，云殇，以及林林总总的所有的人。

而画卷最中心，是汐。

那是她第一次出现在他们面前的模样。

翠色的青衫在风中萧萧飞扬，短发垂肩，玲珑的鼻子随着眉峰也微微蹙起，笑容中有琉璃一般的纯净。

这不是一副普通的画。每一笔，都勾描得无比仔细，她在风中扬起的每一丝发梢，裙角上的每一缕褶皱，笑容中每一分细微的变化，全都跃然纸上。

只她一个人，就可胜过整幅长卷所花费的心血。

可以想象，作画者要对画中人怀着怎样的爱意，才能将她的一颦一笑勾画得如此生动。在漫长的时间里，他又是怎样默默地观察着她的一举一动，才能描摹出如此逼真的神态。

烬隐约感受到了什么，惊讶地看着云殇，心底升起一阵茫然。

“从第一眼看到她开始，和你一样，我亦爱上了她。”

云殇的笑容中有一些苦涩，缓缓道：

“从一开始，我就知道，她是青鸟族人，终有一天会成为我们的仇敌。但我什么都没有说，让她留在你身边，陪伴你，照顾你，看着你们相爱，看着你们执手低语，看着你们决然分别，看着你们互相残杀……我默默地看着这一切，却无法言说。当你看到她难过悲伤的时候，可以安慰她，可以拥她入怀，可以拭去她的眼泪，亦可以仰天长啸，质问这命运……我却什么都不能做，只能远远地看着你们，用画作来诉说我心中的痛。我知道，你就是我的影子。你是那个还未失去力量的我，我借你的手，帮过她，爱过她，又杀死了她——这和我亲手杀死她毫无两样。”

他叹了一口气，抬头注视着烬，轻声道：“你现在总该明白，你失去的，也是我所失去的。你痛苦的，我比你更加痛苦百倍。你付出的，我也付出了同样代价。但我必须这样选择，这是我的责任。因为这个世界不需要神，或者半神。”

他静静地说着这一切，语气渐渐变得郑重：

“没有半神，这个世界才会幸福。所以，我的理想，就是消灭所有的神或者半神，将这个世界归还给人类。如今，我的理想终于接近完成了。”

他笑了笑。

“只缺少最后一步。你知道吗？世上只有两位半神了，一个是你，还有一个就是我。”

他凝视着烬。

“你，愿意帮我完成这个理想吗？你看，这个世界是多美……”

是的，他的理想完成了，他杀死了所有的半神，包括自己。

他静静地看着烬，目光渐渐变得空洞。

只有他的笑容，却还是那么宁静，宁静而柔淡。就像烬在拂去重重劫灰，刚见到他时一样。

烬静静地看着他，看着那染血的长卷，看着汐。看着映照出凡间一切生死轮回的天界，看着淡淡的云，看着辽远苍穹中永世不消的寂寞。看着自己曾经的悲伤与欣喜，希望与绝望。

静静地，他身上的太阳之火慢慢涌出，点燃了云殇，点燃了汐的遗骸，也点燃了自己。

劫火，从射日剑中溢出，在他们的身上熊熊燃烧。

云殇没有动，火光映照下，他脸上的微笑依然如明月一般空明、动人。他久久注视着手中长长的画卷，看着自己的身体，和这幅辉煌的画卷一起化为劫灰。

烬，缓缓躺了下来，双手交叠，放在胸前。

他知道，这场大火在焚尽他们的身体后，就会止息。昆仑山中的奇花异草，虫鸟鱼兽，甚至正在为胜利狂欢的人类都不会受到波及。

人类的愿望实现了，他们终于灭亡了青鸟魔族，重新掌控了昆仑，掌握了神魔才有的力量、知识、财富。

云殇的愿望也实现了。至此，所有的半神都已灭亡，这个世界将在人类的主宰下，制定出新的规则。日月再度普照，众生再度繁衍，都将在人类的法则下，得到长久的平静与繁荣。

月汐的愿望呢？是否也已实现？青鸟一族再也不需要嗜血为生，她们终结了血咒，终结了弑母的原罪，永远沉睡在昆仑山的劫灰里，享受真正的安眠。

而他自己的心愿呢？

这样算不算与汐一起，漫漫相守，度过这无尽的岁月？

烬微微苦笑，闭上了眼睛。

他什么都不想记得，他宁愿自己将一切忘记，包括自己的姓氏。

纷纷攘攘的劫灰，慢慢覆盖下来，将他的身体渐渐埋葬。他睡着了，睡在这个死灰色的沉寂的世界里。

直至永远。P

云之遥·笑忘歌

这个故事以兰茵的回忆和独白为主，想表达兰茵对暮云的深爱。兰茵不会说话，但是她心里一定有很多句子可以写出来……这就是最初的想法。











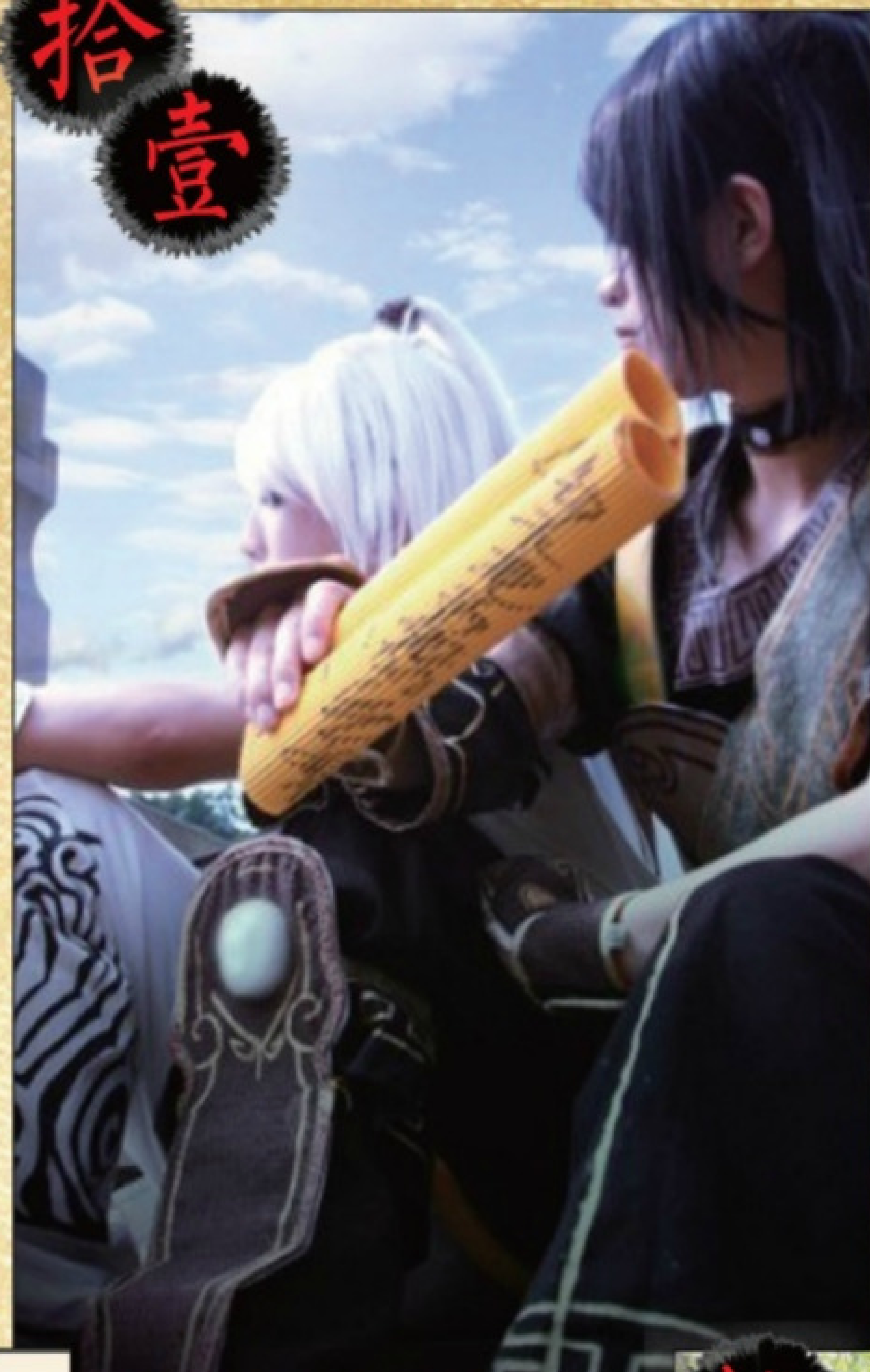




























本版由动漫社团『七音鬼煜』供图。完整静态电影解说词请登录『大软地盘』获取。

小编有话说

我们都在进步

■小白

在时间机器发明前，即便愿望再强烈，你也不可能再经历一次刚度过的暑假了。我也能猜到，在假期的最后几天，你努力地让每天都变得更充实，或许还特意早起晚睡，似乎让一天变得长些。可是当你看到这期杂志时，那些好时光确确实实一去不复返了。时间真是个奇妙的东西，不管你经历的是毕业后最自由疯狂的暑假，或是每天还要上课补习的“暑假”，甚至哪怕仅仅是两天的休息日，总之最后你都会变成小白现在的样子——看着日历，发现假期过完了，接受现实，并期待下一个假期。

这样虽然有些惆怅，但珍惜时间总是好事，小白身边的朋友都希望能回到过去，每当谈到这类话题时，各种的感慨就会出现，比如“如果再让我读一次高三，上课一定不会睡觉！”“如果能再读一次大学，我一定不会逃课！”“如果能回到过去，我一定如何如何……”为什么多数人总是后悔，难道他们不懂珍惜时间？

当然喽，正常人都懂得时间的珍贵，只是人在不同年龄段、不同环境下，对“如何才是珍惜时间”的衡量标准不同。这就像一个小男孩可能会花掉整个下午，想方设法地捣毁一窝蚂蚁，他暗暗告诉自己：“要在妈妈喊我回家吃饭前，把这些小虫子全部消灭……”同样是那个下午，某个职员正在努力工作，把时间安排得满满的，他也暗暗告诉自己：“向老板交差后，晚上就可以安心地看球赛了……”而某个老板也在忙碌，根本不打算休息一会，他对自己说：“我要调配好所有员工，公司的业绩还有提升空间……”

因此在职员看来，小男孩是愚蠢的，“为什么不去多读读书，以后就不用像我这样当普通职员了。”在老板看来，职员是愚蠢的，“为什么不去好好进修？他现在的样子可承担不了大事。”当然，还有许许多多人认为老板是愚蠢的，因为他们总能找出自己认为值得花时间的事。对平凡人来说，我们不能未卜先知，只有经历足够丰富后，才能得到对生命的进一步认知。所以请安心，每当你后悔没有珍惜时间时，只不过是你“从一个角色换到另一个角色”，是必然的进步。这有点像网络游戏中升级后的效果——“新装备、新地图、新技能”。

所以——各位，加油吧！



粥粥的IT与游戏（21）

快评8月中旬刊



Psychoo写的那篇关于“空姐”的文章读得我好生欢喜，文字太流畅啦，不是HELLSING，胜似HELLSING！尤其第8页的连环配图也令我舒畅，只可惜第9页的配图中，另外两个“姐”让我倒了胃口。很期待以后多出这样的文章，如果还必须刊登那些令人看着揪心的“姐”，最好做成附页，方便大家剪掉，呵呵。（网友Jacob）

本期的两个专题都很有趣，《不要和扭曲的家伙一起看E3》里的配图是亮点，“这不是福利！”的那部分中的配图中，确实有好奇怪的东西混进去了呀！小编好邪恶。（网友DAGANG）

这期的看点挺多的，除了很精彩的E3外，专题里那篇《游戏的人，不快乐》也很贴近我的生活。“评游析道”里“波斯王子”“欧美游戏声优”那两篇也看得很带劲。（网友Sid）

小白：2010年9月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板



小白：各位上学的朋友，大家学习还好么？马上就要放国庆节了，一定开始期盼了吧，希望假期过后咱们再次相见的时候，所有学生读者都能准备好考试（这个……有点打消玩的心情了吧）。这个月我还读到了许多老读者的回函、来信，大家不仅对杂志的方方面面提出了建议，而且还真诚地鼓励小编们，我们所有小编都很感谢大家，你们是我们努力制作杂志的精神动力。

本期在“深度游戏”中介绍的魔兽世界卡牌，让我想起去年一个同学去美国玩后，给我们每个人买了一套美版的卡牌，从里到外都是英文，虽然我英语四级过了，但还是看不懂，只能用字典翻译。因为听说卡牌里面有奖品，可以换取WoW中的坐骑，然后费了一上午时间研究，可是得到的结果却是：“你可以去暴雪卡牌网上下载一张1024×768的壁纸”，我差点没晕过去……（**陕西 高飞**）

小白：嗯……那确实够沮丧，这就好像被当成了实验猩猩，被人类用香蕉戏弄了一番后，最后竟然只用香蕉皮打发。其实这种事还真挺多见的，小白之前就遇到许多，比如一些零食附带“100%中奖验证码”，但打开他们提供的网页链接、填入信息后发现，这不过他们在尝试宣传其合作伙伴的另一款产品。相比之下，WoW卡牌还算本分，更何况你还练习了英语呢，就当做阅读理解题啦！

久违了，MY LOVE！自从2010年2月上旬，因为准备升学考试与“大软”暂别后，如今又与“大软”重逢了，仿佛已经有数年没有见到一样。下面说说我的感受和想法：最近几期里“星际Ⅱ”的内容不断增加，这对“星际迷”来说是件好事，更能迎合他们的心理。但我觉得“大软”作为一家十分权威的电脑应用与娱乐杂志，也应该增加一些其他的竞技游戏报道，这能给数量更多的其他游戏玩家带来快乐！（**陕西 韩小霜**）

小白：开始我以为你是“暴黑”，后来发现是我的误会，只怪最近“星际”实在太火热，有许多回函中都提到了它，令我有些昏头了。不过好在众多小编里绝没有“狂热的暴雪爱好者”，自然也不可能只报道“星际”，比如领主同学正在关注FIFA的比赛，其他竞技游戏我们也一直在关注，如果有好的内容我们不会错过的。

我是名铁杆单机游戏玩家，因为担心玩网游会上瘾，但在网络横行的年代，想在书店里挑到一本单机游戏杂志很难，看到这本《大众软件》，翻翻后觉得单机游戏挺多，摸摸口袋有点闲钱，心里很犹豫。不过最后还是——“老板，就这本了！”（**山东 刘伟华**）

小白：感谢你的支持！玩网游真的会上瘾么？每次我玩网游时都很别扭，因为它实在太消耗时间了，在相同的时间里，我都可以不看攻略通关好几个大作了，单机游戏最棒了！

我们全班男生都很喜欢DNF，当我拿最新一期“大软”到班级时，他们都争相翻看，但总看不见DNF，他们很失望，这次他们让我写信央求各位大人，请刊登一些DNF的内容吧，否则我要被他们K死了，请各位大人帮帮我（笑）。谁喜欢“仙剑”或DNF请加QQ：691159615。最后，祝全班同学老师事事顺利，平平安安。（**山东 李宝鑫**）

小白：嘿！小明斯基已受到大家的指令，去准备DNF的内容啦。不过从我个人的感觉来说，DNF这样的游戏不太好玩，而且现在这种类型的游戏越来越多，很容易就厌倦了啊……

我比较喜欢玩射击游戏，有时候在《大众软件》深度游戏上看到“CF”“反恐”等射击游戏，我都会激动一下。再问一下，网速和什么有关？另外我玩“求生2”“GTA”之类的游戏玩一会儿后就会头晕，希望小编们为我支个招，让我能长时间玩我喜欢的游戏。我是九年级毕业生，在新的高中会为“大软”宣传的。祝《大众软件》越办越好，加油！（**云南 刘鑫磊**）

小白：九年级好呀！我大约就是那时候开始玩“反恐”的，呵呵。网速比较麻烦，如果为了玩游戏更流畅，就要尽可能减少延迟。造成延迟时间的原因也有很多，比如开着下载软件的时候，由于数据包发送需要排队，导致Ping值很高。另外，中了病毒、木马也可能造成延迟。最后，如果你使用中国电信网络，却在联通的服务器里玩，也会造成网速很差，这时可以下载一个网络加速器，小白就不推荐了，你可以Google一下，一般收费的软件服务更好。对于“3D眩晕”，只能说是“天意”了，似乎现在还没有很好的解决办法，我的经验是“多玩”“多运动”，这是贪玩的代价呀，哈哈。

最近慌乱在学习中抽出一点时间又翻开了曾经学过一年的Flash，开始学习各种脚本，可是与C++一样学不好。高中的生活很累，甚至上课也没法看“大软”，坐在后排也不敢。为什么呢？谁让“大软”是全彩的呢，反差强烈呀！（**甘肃 张帆**）

小白：张帆，很高兴又看见你的回函，你的名字让我不得不想起坐在不远处，正被专题得没了人形的某编辑，希望世界上所有的张帆都给我们这位编辑一点力量，让他在梦中就能轻松完成专题吧。再来谈谈编程，我很高兴你在高中就有兴趣学习它们，如果打算把它当做爱好，那真的是美事一桩。小白在高中的时候，用C语言连数组交换数据都没学明白，更不要说什么数据结构、算法、良好的编程习惯等等了。如果你现在初窥门径，一定要坚持下去，因为以我的角度来看，中国真的需要优秀的程序员，越多越好！

■编辑部的故事

小编的图片假期

小白：放年假前，小编们都在互相询问年假时打算做什么，其中大漠小虾打破常规，去世博会转了一圈，下面请看它带回的图片，高清的哦！

1



不到近前，无法感觉到中国馆有多大

2



冰岛馆的外形就是一个大冰块

3



奥地利馆外，喷雾的龙头一刻不停（背景是罗马尼亚馆）

4



奥地利馆内的音乐演出，可惜现场人流穿梭，效果很差

5



看了看意大利馆前的人流，我想天亮了也排不进去

6



荷兰馆由数个梦幻小屋组成，里面陈列着荷兰的骄傲

7



荷兰的家居摆设

8



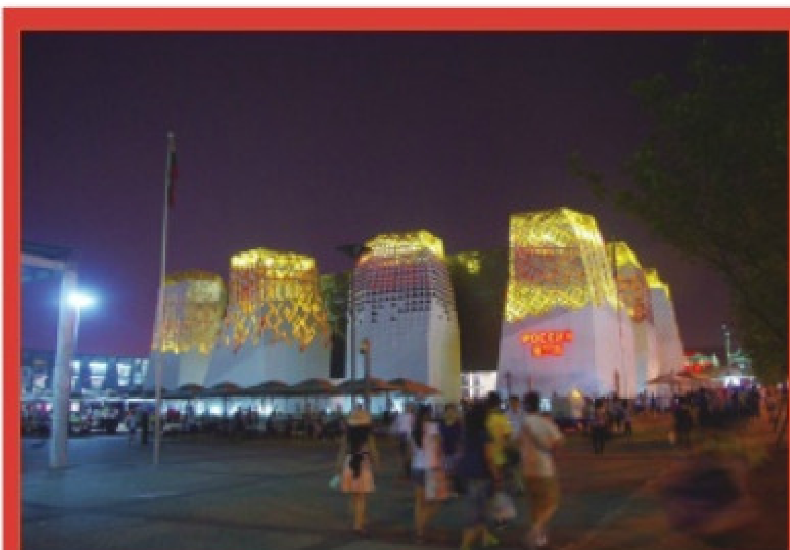
比利时馆里的名人墙

9



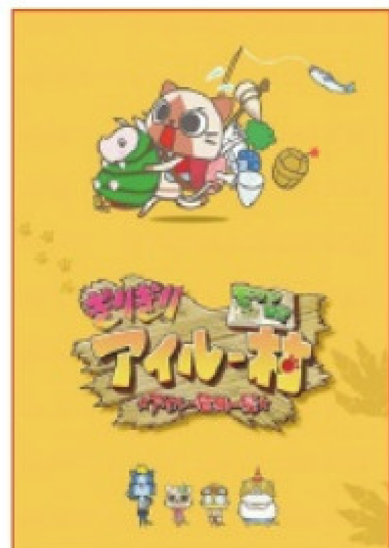
比利时馆出售各种巧克力，但这么热的天气，我还是算了吧……

10



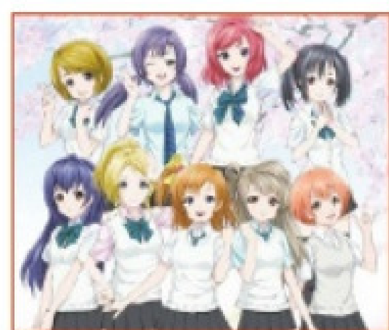
俄罗斯馆，排队的人流已经绕馆好几圈

大众影音之欢乐篇



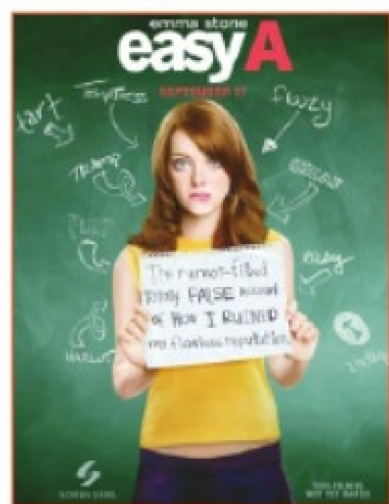
怪物猎人日记
爱爱可危的猫猫村☆猫猫千钧一发

本片是由CAPCOM人气游戏《怪物猎人日记》延展出来的PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》TV动画。动画中将有众多《怪物猎人》的人气角色登场，作品以FLASH动画的形式讲述了猫猫们面对各种困难的故事。在猫猫们幸福生活着的村庄里，每天都为了村庄的发展以及得到报酬，勇敢挑战各项难题。可是村里的几个小伙伴却每次都拖后腿，他们究竟能否应对每次遇到的危机呢？负责制作这部动画的是擅长无厘头搞笑、曾制作《秘密结社 鹰之爪》的DLE。



《Love Live!》
《Love Live!》

此动画为由知名动画制作公司Sunrise，以乐曲制作成名的唱片公司lantis，以及推出了无数成功美少女企划的电击社G's三家知名公司联合打造的梦幻偶像育成企划的一部分。动画讲述了一家位于东京都千代田区的传统学校"音之木坂学院"因为生源骤减而面临废校的危机，为了保护自己喜爱的这个校园，9名性格鲜明的美少女决定一起走上成为偶像的道路，希望能以偶像的名气增加生源挽救学校——少女们努力奋斗，手牵手一起成就梦想。

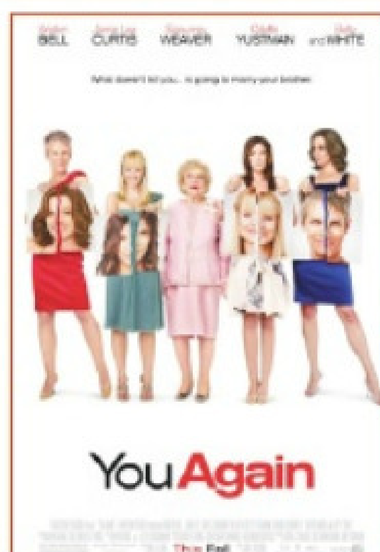


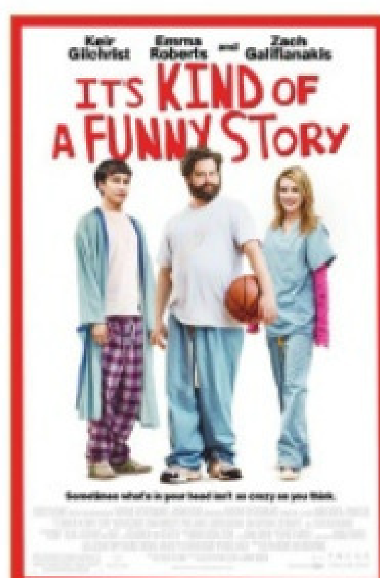
绯闻计划
Easy A

这部青春喜剧由《僵尸之地》、《太坏了》中的小美女艾玛·斯通主演，她扮演的奥利弗，虽然是个小美女，但在学校里却不受重视，直到有一天在派对上，她和另一个小男生演了一场轰动全场的"破处戏"，这一举动彻底改变了她的学校生活。奥利弗觉得霍桑小说《红字》中女主人公的经历和自己简直一模一样，于是，她招摇的在胸口写上了一个鲜红的"A"。本片导演威尔·古勒并没有太大名气，却在《绯闻计划》中找到了一群名人担当配角，如马尔科姆·麦克道威尔、莉莎·库卓等，还有《绯闻女孩》中的小帅哥佩恩·拜德格雷。

怎么又是你
You Again

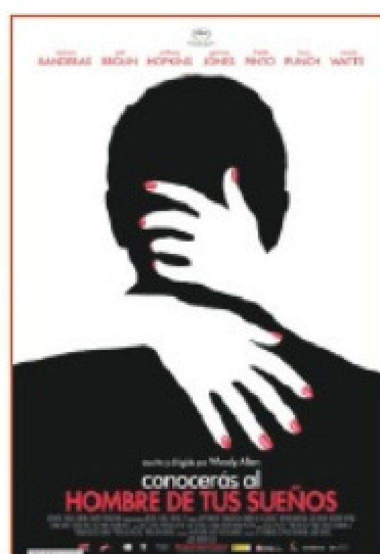
影片的故事很简单，就是一场姑嫂之争，而"战争"的源头是无论过多久也不能忘怀的高中生活。《英雄》中饰演电力女的"绯闻女孩"克里斯汀·贝尔在本片中扮演一个成功的女公关，在她的哥哥就要迈入婚姻的殿堂，克里斯汀·却发现这个即将成为自己嫂子的人，是在中学时代处处欺负自己的女同学。无法忘怀过去宽容敌人的她，便开始想方设法破坏哥哥的美事……





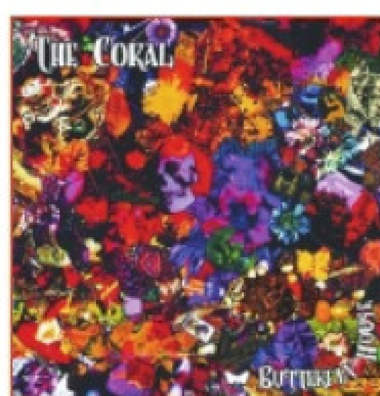
说来有点可笑
It's Kind of a Funny Story

这部独立喜剧由曾在2006年导演过口碑颇好《半个尼尔森》的安娜·波顿和瑞安·弗雷克执导，扎克·加利费安纳基斯、凯尔·吉克瑞斯特以及近期蹿红的朱莉娅·罗伯兹侄女艾玛·罗伯茨主演。影片改编自Ned Vizzini的同名小说，故事讲述16岁的男孩格雷格因为压力太大被送进医院做精神治疗，却因为青少年病房没有空位，而被让扔进了成年人区。阴错阳差和神神叨叨鲍比交上了朋友，还爱上了一个名叫诺艾尔的姑娘，短短几天的生活，让他明白了如何面对人生、爱情以及成长的压力。



遭遇陌生人
You Will Meet A Tall Dark Stranger

本片是导演伍迪·艾伦以伦敦为背景的第四部影片，此前的《赛末点》、《独家新闻》和《卡珊德拉之梦》并称为他的"伦敦三部曲"。这是一部典型的伍迪·艾伦式风格影片，全明星阵容、中产阶级角色、浪漫纠结的关系，带着一点黑色幽默又假正经的文雅喜剧。片中围绕一对老夫妻和他们女儿女婿展开，老夫妻因一个年轻的应召女郎而分道扬镳，使得信口开河的占卜师占据了老太太的生活。而女儿迷上了画廊老板，女婿则对附近遇到的一位神秘女子想入非非。



Butterfly House
The Coral

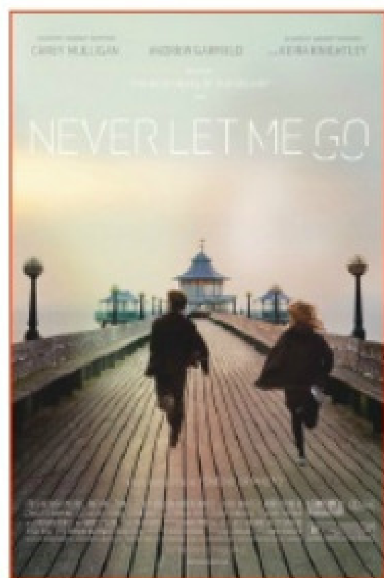
The Coral是深受上个世纪60年代迷幻音乐和民歌影响的英国五人乐队，曾获得Mercury Music Prize提名。本专辑是自2008年原乐队成员Bill Ryder Jones离队，同年九月出版了一张单曲精选专辑后，酝酿已久的新作。新专辑被多家音乐杂志异口同声地评价为乐队的最佳专辑，也得到前The Stone Roses贝司Mani的大力推荐。

大众影音之温情篇



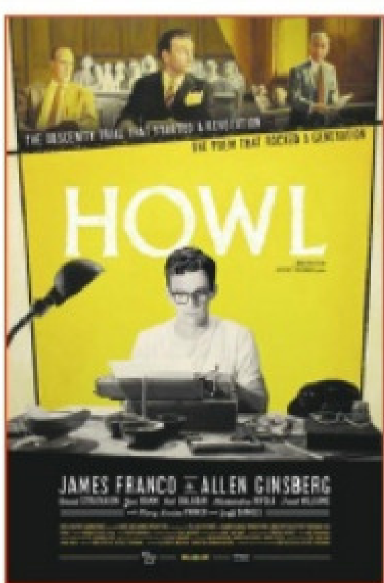
丛林有情狼
Alpha and Omega

本片是由狮门影业出品的3D立体动画，围绕着一对被抓到爱达华州公园的狼展开。母狼凯特是西部狼群首领的女儿，对她来说原则、职责和责任重于一切；公狼亨弗雷则来自另一个狼群，成天嘻嘻哈哈，寻求当下的快乐。在被抓来之前，凯特为了阻止一场战争，正与东部狼群首领的儿子通婚。为了履行自己的责任，凯特和亨弗雷一同踏上回家的路，在途中他们遭遇各种惊险和意外，并逐渐爱上了对方……



别让我走
Never Let Me Go

影片由马克·罗曼尼克执导，作为开幕片揭幕第54届伦敦电影节。影片根据英国日裔作家石黑一雄的小说改编，该小说问世当年即获英国布克奖提名、美国全国书评家协会奖提名、被《时代》选入1923年至今100部优秀小说之列。故事开始于九十年代末的英格兰乡间的一所寄宿学校，那儿的学生有着非同寻常的出身和不可思议的命运。养育他们的唯一目的，就是等他们长大后先做一段时间的看护员，最终为"正常的人"捐献器官。在捐献三四次后，他们的生命就完结了……



嚎叫
Howl

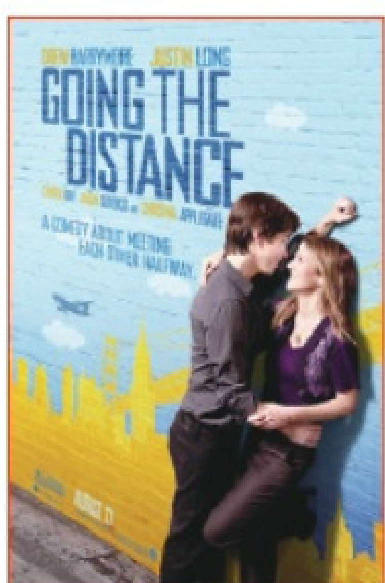
本片是垮掉派诗人艾伦·金斯堡传记片，由罗伯·爱泼斯坦、杰弗瑞·弗里德曼导演、詹姆斯·弗兰科主演。纪录片导演出身、曾因《哈维米尔克的时代》荣获奥斯卡奖的罗伯·爱泼斯坦、杰弗瑞·弗里德曼并不像以传统的方式构建诗人的人生。《嚎叫》的故事以旧金山的书店老板因在公共场合宣传淫秽制品（也就是金斯堡的长诗《嚎叫》）被法庭起诉为线索，穿插进金斯堡的采访、1955年《嚎叫》首次在小酒馆被朗读时的场景、《迷墙》式的充满迷幻色彩的动画片，以期展示诗歌所承载的复杂意象。

多彩多姿
Colorful

这部长篇动画出自"直木赏"作家森绘都1998年发表的同名小说。故事描述一个前世作恶多端、永世不得投胎的灵魂，因天使的抽签活动获得复活的机会。于是他借用了一位 14 岁的自杀少年

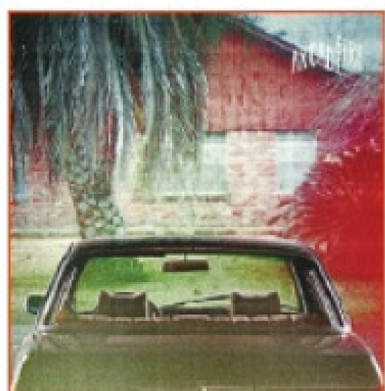


身体，展开一段奇妙的寄身生活。在守护天使的帮助下，他在生活中感受到酸甜苦辣，从开始的不甘情愿逐渐体会到生活的美妙，与家人、同学产生感情，并找到自己的生活目标。执导这部作品的是曾导演《蜡笔小新呼风唤雨》、《河童之夏》等影片的原惠一。麻生久美子、宫崎葵、南明奈等担任配音，主题曲则由年轻歌手miwa演唱。



远距离爱情
Going the Distance

由德鲁·巴里摩尔和贾斯汀·朗饰演的男女主人公在酒吧邂逅，边喝酒边聊天，度过了愉快浪漫的一晚。共进早餐，爱情的火花点燃年轻的两人。但他们要面对一个严重的问题，男方家在旧金山而女方事业在纽约，六个礼拜后，两人不得不分居美国的东西两岸。他们不想放弃现有的一切但也不想让这段关系结束。于是利用电话网络开始谈一场"远距离的恋爱"。这段不怎么被看好的异地恋，会有圆满结局么？



如果还有明天
The Big C

本剧由因原创剧集《广告狂人》和《绝命毒师》广受赞誉的AMC出品，以政治为主题，再加上特工、情报、阴谋等元素，讲述一个不可思议的关于信任以及欲望催生权力的故事。每个人可能都会说政府和大企业之间的关系不一般，但是事实上是如何却没有人能说清。《太平洋战争》男星詹姆斯·戴尔在本剧中饰演纽约市一家政府情报机构的情报分析师，他无意中发现了一个和政府相关的天大秘密，但是却没有人相信他的话……

The Suburbs
Arcade Fire

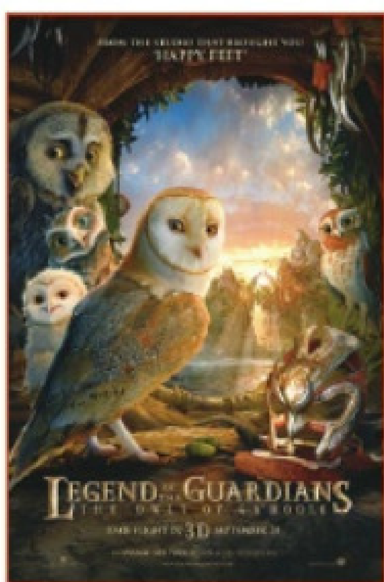
这是加拿大独立摇滚乐队Arcade Fire在推出两张成功的专辑后的第三张录音室专辑。和他们的音乐导师U2、布鲁斯·斯普林斯汀不同，Arcade Fire对生活细节不感兴趣。当巴特勒唱到开车去休斯顿时，他只是说"我们听到引擎失灵的声音"，而斯普林斯汀则会告诉你到底是哪个零件出了问题。本专辑中描绘了乐队对现实生活的体验。热情消退的过程、为名望所累的写照、那些不买账的摇滚观众、父母和子女的关系等等。P

大众影音之战斗篇



应避开的狼
Loups-Garous

改编自科幻推理小说家京极夏彦的同名作品，故事发生距离现在不远的近未来世界。由于致命病毒的影响世界人口骤减，人们除了将食物彻底改变为人工制品外，人与人之间也尽量通过网络等手段沟通，最大限度的避免物理上的接触。类似于学校的机构，可说是少男少女们唯一有机会实际进行沟通交流的场所。这时却发生了以少女为对象的连环杀人案件……由曾执导《BLOOD+》的藤咲淳一担任监督，主要演出的声优包括冲佳苗、五十岚裕美、井上麻里奈、泽城美雪等。



守卫者传奇
Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole

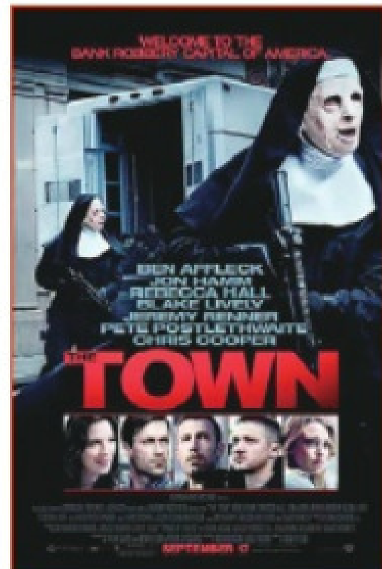
本片为《300勇士》《守望者》导演扎克·施奈德执导的3D立体奇幻动画，由华纳公司与出品《快乐的大脚》的Animal Logic工作室联合制作。故事根据凯瑟琳·拉斯基情节宏大的系列小说《猫头鹰家族守卫者》改编，讲述一只名叫索伦的年轻猫头鹰，努力寻找伟大神木——猫头鹰守护神的家园，从而打败邪恶势力“纯种者”以拯救猫头鹰王国。片中的猫头鹰角色的配音将由海伦·米伦、山姆·尼尔、雨果·维文、 杰弗里·拉什等人担任。



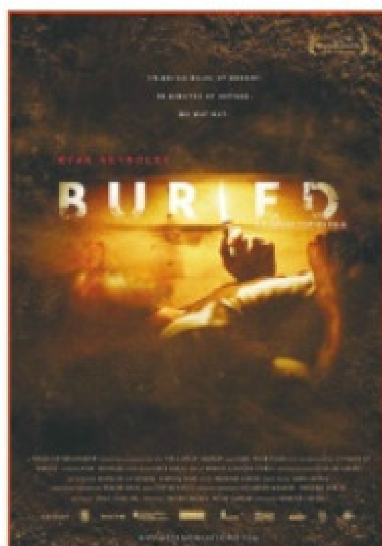
美国人
The American

本片由摇滚摄影师安东·寇班导演，他拍摄的音乐传记片《控制》曾赢得金摄影机特别奖和电影导演新人奖，《美国人》是其导演的第二部作品。影片改编自马丁·布斯的小说《一位非常低调的绅士》，主人公是由乔治·克鲁尼饰演一位名叫杰克的杀手。在一次任务失败而失去情人后，杰克决定做完最后一单就隐退江湖。在这最后的任务中，杰克开始享受起在一个风光旖旎小城过普通人生活的状态。但对一个杀手来说，神秘雇主和各路势力交织的危险，不得不让杰克更加清醒地思考人生。

城中大盗
The Town



本片由执导过《失踪的宝贝》的本·阿弗莱克自导自演，由丽贝卡·豪尔、“广告狂人”乔·哈姆、“绯闻女孩”布蕾克·莱弗利以及因《拆弹部队》荣获奥斯卡提名的杰瑞米·雷纳等联合出演。影片根据查克·霍根小说《窃贼王子》改编，故事发生地波士顿的查尔斯城——一个介于查尔斯河和神秘河之间的爱尔兰裔众多的蓝领社区，这里银行抢劫案高发。影片的主角是个抢劫银行的惯犯，每次作案都能全身而退。但在最近的一次行动中，一位敏感聪明的女银行经理，也许将改变这种情形……



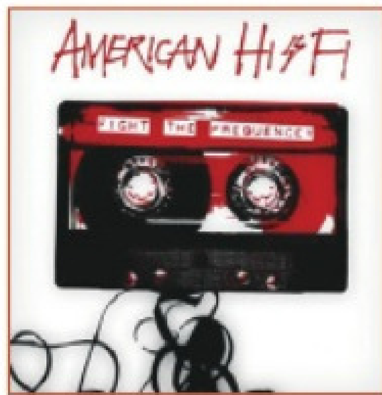
活埋
Buried

这部狮门公司出品的小成本恐怖片由瑞安·雷诺兹主演。讲述一个美国承包商在伊拉克遭到绑架后不省人世，醒来后发现自己被人锁在棺材里，并活埋在了沙漠。要活命，他只有依靠顽强的意志和手边的手机、蜡烛、小刀完成逃生行动。影片时长90分钟，全程都将在幽闭狭小的空间中展开，所有的故事情节和观众情绪，都要靠主演瑞安·雷诺兹的独角戏来完成，没有刺激华丽的动作场景，只有封闭空间中一个人的台词和表情。



生化危机4
Resident Evil: Afterlife

本片由德、英、美三国合拍，是《生化危机》系列的第四集。故事讲述了在被病毒感染后的世界，爱丽丝仍然在寻找幸存者并带领他们前往安全之地。一个新的领队表示洛杉矶是未感染病毒者的天堂，但当他们到达时，却发现那里已经被僵尸占据，爱丽丝和她的伙伴们必须冲出重围。与前三部不同，第四集是一部全3D影片。为此，导演还特别与《阿凡达》的3D团队签下合约，采用3D数字融合摄影系统进行拍摄，使本片成为最昂贵的《生化危机》电影。



Fight the Frequency
American Hi-Fi

American Hi-Fi是上个世纪90年代的流行朋克乐队，2001年发行第一张同名专辑。今年他们推出第四张专辑，距上张专辑已有5年之久。新专辑的封面像极了第一张，只是那时的黑白磁带现在有了色彩。将近10年的时光流逝，现在已不是流行朋克的黄金时期，愈加成熟的American Hi-Fi也多少有了些变化。但对于很多歌迷来说，能在多年后再次听到主唱那独特的嗓音，便是音乐和青春的感动。P

北美PC游戏销量榜

（2010年8月8日～8月15日）
数据来源：Steam

名次	中文名	英文名	开发商
1	QuakeCon 2010集合包	QuakeCon 2010 Pack	id Software
2	辐射3——年度版	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
3	上古卷轴Ⅳ——地狱年度版	The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition Deluxe	Bethesda Softworks
4	黑手党Ⅱ	Mafia II	2K Czech
5	黑手党Ⅱ——数字豪华版	Mafia II: Digital Deluxe Edition	2K Czech
6	战地——叛逆连队2限量版	Battlefield: Bad Company 2	DICE
7	毁灭战士完全包	DOOM Pack Complete	id Software
8	百战天虫——重装上阵	Worms Reloaded	Team 17
9	血色国度	Nation Red	Diezel Power
10	使命召唤——现代战争2地图包	Call of Duty: Modern Warfare 2 Resurgence Pack	nfinity Ward

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年8月15日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	17.54%
2	突袭	Sudden Attack	9.62%
3	魔兽世界	World of Warcraft	8.18%
4	魔兽争霸Ⅲ	Warcraft III	6.95%
5	特种部队	Special Force	5.38%
6	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	5.37%
7	天堂	Lineage	5.00%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.85%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.20%
10	天堂Ⅱ	Lineage II	3.63%



我恨QUAKE

■榜评人 Psychoo

Quake是我接触的第二款FPS，第一个是DOOM。不过由于DOOM是在我亲戚家偶然玩到，算不上真正意义上的“玩”，所以我对FPS的基本概念都是从Quake开始的。但是，我恨Quake。

因为我从没赢过……

玩过Quake的同学都知道，这个游戏操作起来非常“活”，跑动、跳跃、转身、射击等等，当然Quake的伟大远不止此，但给我留下最深印象的就是这点。作为一个可以连续坐3次海盗船再来两轮过山车的男人，我从来不知道晕3D是什么意思，所以Quake这种快速、晃眼、酷毙了的战斗节奏让我狂喜乱舞，以至于之后我玩FPS都要把鼠标灵敏度调到最高（我觉得高手都应该这样！）。

但正如“你喜欢的人永远不喜欢你”一样，尽管我对Quake喜不自胜，但Quake却对我弃如敝履——我的反应速度真的跟不上啊……

自从我跟人对战以来，我便从未赢过。一般流程是这样：两个青葱帅气的少年郎（请允许我伪造一点记忆）坐在马路牙子上一边看着过往的大姑娘（其实我是学画画的，写生很重要！）一边亲切地交谈，“你玩什么呢最近？”“玩Quake呢！”“哟，我也玩呢，不过就是偶尔有点晕。”“你行不行啊，我一点不晕，超级喜欢那种感觉。”“嘿，那你肯定是高手，咱去网吧切一局？”“走啊！”

然后我就被虐杀了。

这种失败一直伴随我……来到大软。之前某期似乎曾经说过，一天下午我和地穴领主不知道为什么开始联机Quake2，我被他堵在出生点杀，被他用着我说“不好使”的武器杀，被他一边挖鼻屎一边杀……

这到底是为什么啊！为什么我就不能赢一次啊！明明人家一点都不晕啊！明明我那么喜欢这种节奏啊……

我恨Quake，所以为了表示我对排行榜第一QuakeCon 2010集合包这种炒冷饭行为的愤慨，我要再去和地穴领主联一盘，我就不信这个邪。

邮发代号：82-726
售价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN